Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro
06/17 · Ausgabe 242 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES [illegible] MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 06
Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

NEW 2DS XL

Überraschend angekündigt: Alle Infos zum schicken Mix aus New 3DS XL und 2DS!

DER SOMMER WIRD HEISS!

ARMS
Splatoon 2

Im Juni und Juli holt Nintendo auf der Switch zu einer starken 1-2-Kombination aus: Das müsst ihr zu ARMS und Splatoon 2 wissen!

20 JAHRE N-ZONE

Exklusive Sonderbeilage & cooles Special im Heft!

FIRE EMBLEM ECHOES

Das Taktik-Abenteuer für 3DS im Test: Der dritte Hit in Folge nach Fire Emblem Awakening & Fates?

Jetzt abstimmen!

DER COMPUTEC GAMES AWARD

Mit dem Smartphone abfotografieren und deine Favoriten wählen!

Ab sofort bis 13. Juni könnt ihr für eure Lieblingsspiele und -Hardware voten. Am 22. Juni startet die zweite Runde. Dann stehen die Most-Wanted-Spiele zur Wahl.

www.bamaward.de

CMG
Computec Media Group

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Ganze 20 Jahre berichtet die N-ZONE-Redaktion nun schon über die spannende Welt rund um Nintendos Konsolen und Spiele. Da es niemals ohne euch, die Leser, zu diesem großen Jubiläum gekommen wäre, feiern wir natürlich ausgiebig mit euch und spendieren deshalb eine fesche Sonderbeilage mit spannenden Fakten, interessanten Anekdoten, einem großen Gewinnspiel und noch vielem mehr! Doch das ist nur der Anfang unserer Aktionen zu diesem besonderen Geburtstag. Weiter hinten im Magazin erwarten euch auch eine Leserumfrage (für deren Teilnahme ihr Preise gewinnen könnt!) sowie der erste Teil unserer vierteiligen Reportage-Reihe, in der wir die lange N-ZONE-Historie ausführlich Revue passieren lassen.

Und es gibt noch mehr Grund zur Freude für Nintendo-Fans, denn die Switch ist weiterhin auf Erfolgskurs. Beinahe drei Millionen Konsolen konnten alleine im März weltweit abgesetzt werden, während die Switch weiterhin stark gefragt und daher allerorts ständig ausverkauft ist. An diesen Erfolg möchte Big N natürlich schnellstmöglich anknüpfen und legt daher im Sommer mit *ARMS* und *Splatoon 2* weitere Blockbuster-Titel nach, damit den Besitzern der neuen Hybrid-Konsole so schnell nicht langweilig wird. Im Vorschau-Teil haben wir passend dazu frische Infos zu beiden Spielen. Unter anderem erfahrt ihr, was es mit dem neuen Spielmodus „Salmon Run" in *Splatoon 2* auf sich hat und welche abgefahrenen neuen Kämpfer für *ARMS* präsentiert wurden. Außerdem stellen wir euch den kürzlich enthüllten New Nintendo 2DS XL vor, der ebenfalls im Sommer schon im Handel landen wird. Weitere Vorschauen erwarten euch diesmal unter anderem zu *Minecraft: Nintendo Switch Edition*, *Sonic Forces* (Switch) sowie zu *Monster Hunter Stories* und *Hey! Pikmin* für 3DS.

Ihr interessiert euch eher für Spiele, mit denen ihr eure Konsolen schon jetzt befeuern könnt? Dann werdet ihr wie gewohnt in unserem Test-Teil fündig. Für 3DS-Besitzer haben wir einen großen Test zum Taktik-Rollenspiel *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia* in petto. Switch-Spielern verraten wir derweil, wie sich *Mario Kart 8 Deluxe* im Langzeittest und Online schlägt, ob *Lego City Undercover* den Kauf wert ist, was *Puyo Puyo Tetris* zu bieten hat und welche Download-Spiele gerade angesagt sind.

Vielen Dank für die letzten 20 Jahre und viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

SPLATOON 2 (Vorschau)

Seite 16

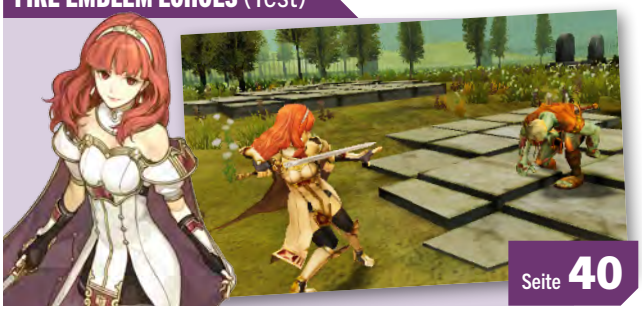
Nintendo hat einen komplett neuen Spielmodus gezeigt! Mehr in der Vorschau.

ARMS (Vorschau)

Seite 18

Werkelt Nintendo mit *ARMS* am nächsten großartigen Mehrspieler-Hit?

FIRE EMBLEM ECHOES (Test)



Seite 40

Wir prüfen, was der dritte *Fire Emblem*-Ableger für 3DS auf dem Kasten hat.

ZAHLEN & FAKTEN

- **In den Tiefen des Hefte-Dschungels:**
  Für die Recherche unserer Jubiläumsbeilage haben wir uns durch über 100 N-ZONE-Hefte gewühlt. Entsprechend lagen zeitweise sehr viele N-ZONE-Ausgaben quer über unsere Redaktionsräume verstreut – ein wirklich unvergleichlicher Anblick.
- **Knapp aus der Hand gerutscht:**
  Eigentlich war geplant, dass wir den New Nintendo 2DS XL ganz kurz vor der Abgabe noch selbst in die Hand nehmen und ausprobieren dürfen. Doch leider war das aus logistischen Gründen ganz kanpp nicht mehr möglich. Ärgerlich!
- **Zahl des Monats:**
  Knapp 4.200 Spiele haben wir in den letzten 20 Jahren N-ZONE bis einschließlich zur Ausgabe 05/17 getestet. Getestet wurde auf ganzen elf Plattformen: N64, Gamecube, Wii, Wii U, Switch, Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance, DS, 3DS und Mobile! Recht genau ein Viertel davon sind reine Downloadspiele für Wii, DSi, Wii U, 3DS und Switch.

DAS TEAM

HEFTINHALT 06/2017

VORSCHAU | SPLATOON 2 & ARMS

LUKAS

Mit *Splatoon 2* und *ARMS* stehen Switch-Spielern schon bald gleich zwei mögliche Hit-Kandidaten bevor.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 12
New Nintendo 2DS XL 14

Switch

ARMS 18
Minecraft: Nintendo Switch Edition ... 20
Sonic Forces 21
Splatoon 2 16

3DS

Hey! Pikmin 25
Miitopia 24
Monster Hunter Stories 22

TEST

Meinungsmache 28
Termine 30
Top-Spiele 46
Wertungen & Team 26

Switch

ACA Neogeo Alpha Mission 2 (eShop).. 63
Graceful Explosion Machine (eShop) .. 60
Has-been Heroes 38
Kamiko (eShop) 63
Lego City Undercover 32
Mario Kart 8 Deluxe (Nachspiel) 44
Mr. Shifty (eShop) 61
Puyo Puyo Tetris 36
Wonder Boy:
The Dragon's Trap (eShop) 62

3DS

Fire Emblem Echoes:
Shadows of Valentia 42

REPORTAGE & SPECIAL

Die N-ZONE-Jubiläums-Zeitreise
Teil 1: Die Jahre 1997–2002 54
Nintendo eShop 60

RETRO

Banjo-Kazooie 64
N-ZONE Zeitreise 68

SERVICE

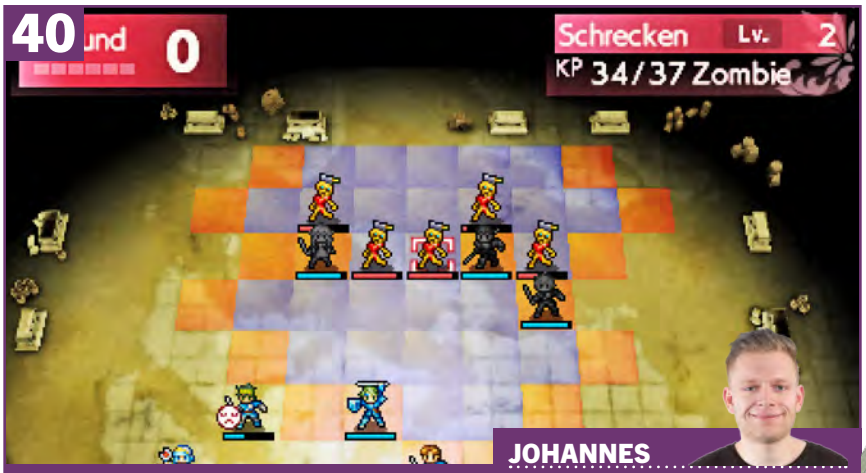
Die N-ZONE-Jubiläumsumfrage 71
Weiteres Switch-Zubehör im Test 70
Tipps und Tricks: Zelda: BotW
Alle Schreine gelöst – Teil 2 74

COMMUNITY

Interaktiv 84
Leserbriefe 90

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96



40

TEST | FIRE EMBLEM ECHOES: SHADOWS OF VALENTIA

JOHANNES
Dank dieser Neuauflage kommen *Fire Emblem*-Fans im Westen erstmals in den Genuss des vorher Japan-exklusiven *FE: Gaiden*.

32

TEST | LEGO CITY UNDERCOVER

KATHARINA
Der klotzige Cop Chase McCain ist zurück und macht nun auch auf der Switch Lego-Schurken dingfest. Mehr dazu im Test!

54

REPORTAGE | DIE N-ZONE-JUBILÄUMS-ZEITREISE – TEIL 1

VIKTOR
Unglaublich, aber wahr: Mit dieser Ausgabe ist die N-ZONE 20 Jahre alt. Wir blicken zurück auf die ersten fünf Jahre N-ZONE-Historie.

Alle Titel der Ausgabe

ACA Neogeo Alpha Mission 2, Online 63
ARMS, Start/Vorschau 07/18
Banjo-Kazooie, Retro 64
Battle Sports Mekuru, Start 07
Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging, Start 07
Fate/EXTELLA: The Umbral Star, Start 07
Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia, Test 42
Fire Emblem Gaiden, Test 43
Graceful Explosion Machine, Online 60
Has-been Heroes, Test 38
Hey! Pikmin, Start/Vorschau 07/25
Lego City Undercover, Test 32
Kamiko, Online 63
Kirby's Blowout Blast, Start 07
Mario Kart 8 Deluxe, Start/Test 08/44
Miitopia, Start/Vorschau 07/24
Minecraft: Nintendo Switch Edition, Start/Vorschau 07/20
Monster Hunter Stories, Start/Vorschau 07/22
Mr. Shifty, Online 61
Puyo Puyo Tetris, Test 36
Rayman Legends: Definitive Edition, Start 07
Sonic Forces, Start/Vorschau 07/21
Splatoon 2, Start/Vorschau 07/16
Star Fox 64, Start 08
Starwing, Start 08
Team Kirby Clash Deluxe, Start 07
The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Service 74
Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers, Start 07
Wonder Boy: The Dragon's Trap, Online 62

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NEUE ZAHLEN VON NINTENDO

Biz Im abgelaufenen Fiskaljahr brachten die Japaner ordentliche Geschäftszahlen zustande.

Als börsennotiertes Unternehmen veröffentlicht Nintendo alle drei Monate einen Quartalsbericht zu seinem Geschäft mit Konsolen und Co. Jährlich präsentiert Big N zudem einen Bericht über das gesamte abgelaufene Geschäftsjahr. Das letzte Fiskaljahr begann am 01. April 2016 und endete am 31. März 2017. In diesem Zeitraum konnte das Unternehmen seinen Gewinn um stolze 521,5 Prozent auf insgesamt 102,574 Mrd. Yen (845,05 Mio. Euro) steigern. Diese enorme Steigerung ist aber nicht alleine auf das erfolgreiche Spielegeschäft zurückzuführen, sondern kommt auch durch den Verkauf des US-amerikanischen Baseball-Teams Seattle Mariners zustande. Beim Umsatz mussten die Japaner einen Rückgang von drei Prozent auf 489,095 Mrd. Yen (4,02 Mrd. Euro) verbuchen.

Die Verkaufszahlen der aktuellen Nintendo-Konsolen wurden ebenfalls im Bericht veröffentlicht. So konnte das Unternehmen 7,27 Mio. 3DS-Handhelds verkaufen und die Gesamtverkaufszahl damit auf 66,12 Mio. erhöhen. Die Wii U verkaufte sich mit 0,76 Mio. abgesetzten Einheiten deutlich schlechter, seit Erscheinen wurden insgesamt 13,56 Mio. Geräte abgesetzt. Die neue Switch ging bis zum 31. März insgesamt 2,74 Mio. Mal über die Ladentheke. Nach Regionen aufgeschlüsselt wurden in Nordamerika 1,2 Mio., in Europa 0,94 Mio. und in Japan 0,6 Mio. Einheiten der Tablet-Konsole verkauft. Damit sind sowohl die Verkaufszahlen als auch der Umsatz und der Gewinn höher als erwartet.

Ein weiterer sehr wichtiger Bereich sind Spiele. Für die Switch landeten 5,46 Mio. Games in den Händen der Kunden, für den 3DS 55,08 Mio. und für die Wii U 14,8 Mio. Dabei wurden von insgesamt neun Spielen jeweils mehr als eine Million Kopien verkauft. Auf dem 3DS sind das *Pokémon Sonne und Mond* (15,44 Mio.), *Super Mario Maker für Nintendo 3DS* (2,34 Mio.), *Mario Kart 7* (1,97 Mio.), *Pokémon Omega Rubin und Alpha Saphir* (1,9 Mio.), *Pokémon X und Y* (1,41 Mio.), *Kirby Planet Robobot* (1,36 Mio.) und *New Super Mario Bros. 2* (1,03 Mio.). Für die Wii U und die Switch wurde jeweils *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* mehr als eine Million Mal verkauft, im Detail 2,76 Mio. Mal für Switch und 1,08 Mio. Mal für Wii U. Interessant ist dabei, dass das neue *Zelda* für die Switch somit öfter verkauft wurde als die Konsole selbst! Begrenzte Produktionskapazitäten machen's möglich.

Zu guter Letzt gab Nintendo auch einige Daten zu seinen Mobile Games für Android und iOS bekannt. So wurde *Super Mario Run* insgesamt knapp 150 Mio. Mal heruntergeladen. Das komplette Spiel gekauft hat aber nur ein niedriger einstelliger Prozentsatz dieser Spieler. *Fire Emblem Heroes* wurde hingegen zwar nur etwa 15 Mio. Mal heruntergeladen, dafür sorgte das Taktik-Rollenspiel für deutlich mehr Umsatz als der Mario-Hüpfer. Das Augmented-Reality-Rollenspiel *Pokémon Go* spülte im Übrigen circa 180 Mio. US-Dollar Gewinn in die Kassen des japanischen Unternehmens.

Alle Jahre wieder präsentiert Nintendo Geschäftspartnern, Investoren und Fans die Geschäftszahlen zum abgelaufenen Fiskaljahr.

NINTENDO DIRECT: NEUES ZU SWITCH, 3DS UND AMIIBO

Switch/3DS In einer neuen Nintendo-Direct-Ausgabe Mitte April hat Nintendo nicht mit neuen Infos zu Spielen und Konsolen gegeizt.

Alle Jahre wieder kommt die Nintendo Direct! Das stimmt natürlich nicht ganz, denn Nintendos Webvideoshows mit Ankündigungen und Vorstellungen neuer Spiele und allem anderen rund um die Konsolen der Japaner flimmern natürlich in deutlich kürzeren Abständen über die Bildschirme der Fans. Am 13. April war es wieder soweit: Big N wartete mit einer Vielzahl an Informationen auf. Alle Neuigkeiten zu den wichtigsten Titeln findet ihr in unserer Vorschau-Strecke ab Seite 12. Mit dabei: *Splatoon 2* (Seite 16), *ARMS* (Seite 18), *Minecraft: Nintendo Switch Edition* (Seite 20), *Sonic Forces* (Seite 21), *Monster Hunter Stories* (Seite 22), *Miitopia* (Seite 23) und *Hey! Pikmin* (Seite 24). Schaut für detaillierte und ausführliche Infos einfach auf diesen Seiten vorbei. Die aktuellen Veröffentlichungsdaten zu allen Titeln findet ihr wie gewohnt auf unseren Termin-Seiten ab Seite 30. Alles andere Wichtige lest ihr hier!

Das am 26. Mai 2017 erscheinende Prügelspiel *Ultra Street Fighter II: The Final Challengers* kommt mit zwei neuen Kämpfern daher, nämlich Evil Ryu und Violent Kent. Außerdem gibt's einen neuen Modus namens „Weg des Hado", bei dem ihr mächtige Hadoken aus der Ego-Perspektive abfeuert, sowie einen kooperativen 2-Spieler-Modus. Mit *Battle Sports Mekuru* hat Nintendo einen Mehrspieler-Action-Titel im eShop-Gepäck, in den ihr euch erstmals im Sommer stürzen dürft. Das Spiel aus eigener Entwicklung erinnert stark an die *Bomberman*-Reihe. *Rayman Legends: Definitive Edition*, das später im Jahr erscheint, wartet mit dem exklusiven „Kung Foot"-Modus auf und bietet Turnierspaß für maximal acht Spieler. Und ab dem 21. Juli vereint *Fate/EXTELLA: The Umbral Star* eine Vielzahl spielbarer Figuren aus mehreren *Fates*-Produktionen in einem Titel mit drei unterschiedlichen Erzählperspektiven.

Auch der 3DS ist noch nicht tot, wie Nintendo mit der überraschenden Ankündigung des New Nintendo 2DS XL (mehr dazu ab Seite 14) beweist. Passend dazu erscheinen zusammen mit dem neuen Handheld am 28. Juli 2017 die Spiele *Hey! Pikmin* und *Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging: Können Sie konzentriert bleiben?*. Ersteres stellt den ersten *Pikmin*-Ableger auf einer Mobilkonsole dar und entführt euch ins Reich der knuddeligen Pikmin. Passend dazu erscheint auch ein neuer *Pikmin*-Amiibo. Letzteres schafft nach vielen Jahren endlich auch den Sprung in westliche Gefilde und verlangt von euch wie gewohnt volle Konzentration in herausfordernden Übungen ab. Zum 25. Geburtstag von Kirby hat Nintendo zudem gleich drei Spiele mit der knuffigen Knutschkugel vorgestellt. Das kostenlose *Team Kirby Clash Deluxe* ist bereits erhältlich, hier tretet ihr mit verschiedenen Iterationen von Kirby in unterschiedlichen Klassen in hitzigen Kämpfen gegeneinander an. *Kirbys Blowout Blast* erscheint bereits im Sommer im eShop der 3DS-Famile und ein bisher nicht näher benannter Mehrspieler-Action-Titel erwartet euch gegen Ende des Jahres.

Natürlich hat es sich Nintendo zudem nicht nehmen lassen, neben dem *Pikmin*-Amiibo weitere NFC-Figuren vorzustellen. Ab 21. Juli gibt's je zwei Versionen von Cloud, Corrin und Bayonetta aus der *Super Smash Bros.*-Serie. Bereits am 23. Juni erscheinen drei neue *Zelda*-Amiibo: Je eine Variante von Link aus *Majora's Mask*, *Twilight Princess* und *Skyward Sword*.

***Splatoon 2* und *ARMS* für die Switch bekamen in der neuen Nintendo Direct besonders viel Zeit spendiert. Aber auch andere Titel (für Switch und 3DS) wurden präsentiert.**

MARIO KART 8 DELUXE: ERFOLGREICHSTER VERKAUFSSTART DER RENNSPIELSERIE

Switch *Mario Kart* geht immer! Das gilt schon seit 25 Jahren und nun auch auf der Nintendo Switch.

Nach *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* hat Nintendo mit *Mario Kart 8 Deluxe* direkt den nächsten Volltreffer auf der Nintendo Switch gelandet. Das Spiel stieg in UK direkt auf Platz 1 der plattformübergreifenden Spiele-Charts ein. Das gelang Big N zuletzt 2011 mit dem Taschenmonster-Abenteuer *Pokémon: Weiße Edition*. Selbst die starke Konkurrenz in Form von *Sniper: Ghost Warrior 3* konnte das neue *Mario Kart* hinter sich lassen. Den ersten Platz konnte sich nicht einmal das erfolgreiche *Zelda: BotW* Anfang März ergattern, da zeitgleich der PS4-Titel *Horizon: Zero Dawn* erschien. *Mario Kart 7* für 3DS liegt in den UK-Verkaufscharts übrigens auch sechs Jahre nach Release immer noch auf Platz 32. Abgefahren!

Da freuen sich die Japaner: *Mario Kart 8 Deluxe* legte einen mehr als gelungenen Verkaufsstart hin! In den USA brach der Funracer sogar gleich einen Serien-Rekord.

In den USA stellte *Mario Kart 8 Deluxe* gar einen neuen Rekord auf. Mit über 459.000 abgesetzten Kopien (sowohl Handelsversion als auch digital) sicherte sich der Funracer direkt den Titel als zum Start bestverkaufter Teil der Serie. Bisher wurde diese Ehre *Mario Kart Wii* mit knapp 434.000 verkauften Einheiten zur Veröffentlichung zuteil. Damit haben zum Start etwa 45 Prozent aller damaligen Switch-Besitzer in den USA das neue *Mario Kart* gekauft. Die Funracer-Serie gehört zu Nintendos erfolgreichsten Spieleserien. *Mario Kart 8* ging bis heute 8,31 Millionen Mal über die Ladentheke und ist damit mit Abstand das bestverkaufte Wii-U-Spiel überhaupt. *Mario Kart 7* schafft es bis dato auf 15,22 Millionen Verkäufe (Platz 3 aller 3DS-Titel), *Mario Kart Wii* auf 36,95 Millionen (Platz 2 aller Wii-Titel) und *Mario Kart DS* auf 23,6 Millionen (Platz 3 aller DS-Titel).

NINTENDO LEHNTE STARWING-REMAKE FÜR 3DS AB

3DS Fast wären 3DS-Besitzer in den Genuss einer Neuauflage des SNES-Klassikers gekommen.

Remakes erfolgreicher Spiele erfreuen sich seit Jahren großer Beliebtheit, so auch unter Nintendo-Fans. 2011 bedachten die Entwickler von Q-Games 3DS-Besitzer deshalb mit einer Neuauflage des Weltraum-Shooters *Star Fox 64*. Wie sich nun herausstellte, arbeitete das japanische Entwicklerstudio kurz darauf bereits an einem Remake des *Star Fox*-Erstlings *Starwing*, das ursprünglich 1993 erschien. Sogar eine Demo wurde fertiggestellt, so Dylan Cuthbert, ein Entwickler von Q-Games. Cuthbert war bereits an der Entwicklung des ursprünglichen *Starwing* für SNES beteiligt und unter anderem für die 3D-Technologie des Spiels zuständig. Nintendo hatte jedoch kein Interesse an einer Neuauflage des SNES-Titels, sodass die Arbeit am Remake eingestellt wurde.

N-ZONE-STECKBRIEF #21

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Lakitu

ERSTER AUFTRITT:
Super Mario Bros. (1985)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Super Mario 64 (1996)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
In einem *Super Mario*-Anime von 1986 kann Lakitu sprechen und von seiner Wolke aus mittels Schaltpult Regen und anderes Wetter erzeugen.

KURZBIOGRAFIE:
Lakitu ist ein Koopa, der in einer kleinen Wolke sitzt und meistens Stachi-Eier wirft, um Mario und seine Freunde zu behindern beziehungsweise zu verletzen. So auch schon bei seinem ersten Auftritt in *Super Mario Bros.* für das NES. In den Hauptspielen behält Lakitu diese Funktion für gewöhnlich bei; manchmal ist er dem bierbäuchigen Klempner aber auch freundlich gesinnt. In *Super Mario 64* fliegt er beispielsweise die ganze Zeit hinter, neben oder vor Mario und hält die Spielkamera. Auch in den *Mario Kart*-Titeln ist er kein Gegner, sondern übernimmt die Rolle des Startgebers der Rennen.

TRIVIA:
In *Mario Kart* ist Lakitu nicht nur der Startgeber, sondern holt auch die Fahrer aus Abgründen zurück auf die Strecke und warnt bei falscher Fahrtrichtung. Obwohl er also in allen Ablegern der Serie den Fahrern hilft, kommt er außer in *Mario Kart Wii* nie in den Siegerehrungen vor. Im Serien-Ableger *Mario Kart 7* für 3DS ist er zudem einer der spielbaren Charaktere.

NEUES SUPER-MARIO-BRETTSPIEL ERSCHEINT IN USA UND KANADA

Spiel *Super Mario* funktioniert auch abseits von Switch, 3DS und Smartphones bzw. Tablets!

Auch in Zeiten von Smartphones, Tablets und flächendeckendem Internet vertreiben sich Menschen aller Altersklassen ab und an noch gerne die Zeit mit klassischen Brettspielen, beispielsweise *Monopoly* oder *Mensch ärgere dich nicht*. In der Vergangenheit verschmolzen diese „Offline-Spiele“ auch immer mal wieder mit den beliebten Nintendo-Franchises zu oftmals limitierten Versionen der klassischen Brettspiele, dazu gehören zum Beispiel eine *Zelda*- und eine *Pokémon*-Version von *Monopoly*. Hin und wieder schaffen es aber auch Nintendo-Brettspiele in die Läden, die einem neuen und eigenen Spielprinzip folgen, so auch das kürzlich vorgestellte *Super Mario Level Up!* des US-amerikanischen Spieleherstellers USAopoly. Ziel des Spiels ist es, eure Figur aufzuleveln, Münzen zu sammeln und als Erster das Schloss zu erreichen. Zum Lieferumfang gehören unter anderem ein 3D-Spielbrett, 13 Figuren, verschiedene Power-Up- und Item-Karten sowie Fragezeichen-Blöcke. Das Spiel erscheint zunächst für rund 20 Dollar exklusiv in den USA und Kanada, über eine Veröffentlichung hierzulande ist bisher nichts bekannt; das kann sich in Zukunft aber noch ändern. Zudem kann das Spiel über die gängigen Online-Händler gegen Aufpreis auch nach Deutschland importiert werden.

Klassisches *Mario*-Spielprinzip mal anders: das Brettspiel *Super Mario Level Up!* macht das möglich.

SPEEDLINK®
Für perfekte Drifts!
RAPID
RACING WHEEL SET FÜR NINTENDO SWITCH*
*Nintendo Switch is a registered trademark of Nintendo Co., Ltd.

JOY-CONS IM SNES-STYLE

Switch Ein Bastler verleiht seiner Switch mit bunten New-3DS-Buttons ein einzigartiges Aussehen.

Vermutlich schon so lange es Spielkonsolen gibt, bemühen sich findige Bastler darum, ihren geliebten Geräten eine persönliche Note zu verleihen. Das reicht vom Lackieren über Umbauten bis hin zur völligen Neugestaltung. Auch die noch recht junge Switch wurde von Fans schon auf verschiedene Arten modifiziert, besonders schön hat das der Nintendo-Fan und Youtuber JordiPower gemacht. Er hat die vom New 3DS bekannten bunten ABXY-Buttons online einzeln gekauft und in den rechten Joy-Con seiner Switch eingebaut. Dadurch glänzt die Hybrid-Konsole im schicken SNES-Look. Und nicht nur das: Der Controller bleibt dabei auch voll funktionsfähig. In einem Youtube-Video erklärt der findige Bastler Schritt für Schritt den Umbau. Da die ABXY-Buttons der Switch in etwa die gleiche Größe haben wie die des New 3DS, kann die Konsole auch mit den alternativen SNES-farbigen Knöpfen wie gewohnt genutzt werden. Lediglich kleine Anpassungen an den New-3DS-Knöpfen sind dazu notwendig.

Modding macht auch vor der Switch nicht halt. In diesem Fall ist das Ergebnis aber auch echt gelungen, oder?

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

981: Itsuki Aoi, der Hauptcharakter aus *Tokyo Mirage Sessions #FE*, sollte ursprünglich mehr wie ein selbstbewusster Manager wirken, der die Heldengruppe zusammenhält. Letztendlich entschied man sich aber doch dafür, seine Leitungsqualitäten eher hintergründig zu zeigen, was zum Thema des Spiels besser passt.

982: In *Codename: S.T.E.A.M.*, dem Steampunk-Strategiespiel für 3DS, lassen sich mit Amiibo der *Fire Emblem*-Helden Marth, Ike, Daraen und Lucina selbige Charaktere als spielbare Rekruten freischalten.

983: In *Fire Emblem Awakening* ist es möglich, dass verschiedene Einheiten im Spiel heiraten und Kinder bekommen, die ebenfalls spielbare Kämpfer sind. Eine Besonderheit aller Sprösslinge stellen deren Geburtstage dar. So hat jedes Kind an einem Tag Geburtstag, an dem auch ein Spiel der *Fire Emblem*-Serie erstmals in Japan veröffentlicht wurde.

984: Die First-Person-Ansicht im Kampfgeschehen in *Fire Emblem Awakening* ist exklusiv für die westliche Version des 3DS-Rollenspiels eingeführt worden. Die Entwickler waren nämlich der Ansicht, dass es für die Spieler hierzulande ein zusätzlicher Anreiz sei, die Kämpfe aus dieser Sichtweise verfolgen zu können.

985: Der hitzköpfige Charakter Touma Akagi aus *Tokyo Mirage Sessions #FE* ist bekannt für seine Liebe zu Helden und Action-Filmen. Sein ursprüngliches Charakterdesign stellte ihn als japanisch-brasilianischen Afro-Träger dar, aber letztendlich entschied man sich für eine rote Haarpracht und eine etwas weniger auffällige Darstellung seiner Person.

986: *Metroid Prime Pinball* für den Nintendo DS wurde zusammen mit dem Nintendo DS Rumble Pack ausgeliefert. Dieses war allerdings nie einzeln im Handel zu erwerben, nur per Anfrage für rund 15 Euro direkt bei Nintendo.

987: In *Metroid Prime 3: Corruption* findet man im Inneren von Samus Raumschiff ein Wackelkopf-Mii. Möchte man dort ein bestimmtes Mii sehen, muss man für sein Wii-Profil einfach die gewünschte Figur auswählen.

988: Im japan-exklusiven *Famicom Wars* für NES, welches den ersten Teil der bei uns als *Advance Wars* bekannten Serie darstellt, trifft man im Laufe des Spiels auf einen Gegner, dessen Symbol aussieht wie der Helm von Samus Aran. Der als Red Star Commander bekannte Gegner trägt den passenden Namen Samasuun.

989: Der Morph-Ball ist eine der ikonischsten Fähigkeiten der Weltraum-Amazone Samus Aran. Jedoch entstand die Eigenschaft, sich in einen kleinen Ball verwandeln zu können, nicht ganz freiwillig. Die Entwickler hatten große Probleme damit, eine erkennbare und gelungene Kriechanimation für Samus in ihrem ersten NES-Abenteuer zu programmieren. Ein Ball, der durch enge Tunnel rollen kann, war dagegen technisch deutlich einfacher umzusetzen.

990: Im Wii-U-Titel *Project Zero: Die Priesterin des schwarzen Wassers* kann man als geheimes Outfit den Zero Suit von Kopfgeldjägerin Samus Aran freischalten. Aber nicht nur das, auch Prinzessin Zeldas Outfit aus *Hyrule Warriors* ist dort mit von der Partie.

Erlebe spannende Abenteuer im neuen Harvest Moon!

HARVEST MOON®

Dorf des Himmelsbaumes

Ab 2. Juni erhältlich

NATSUME® Serious Fun®

NINTENDO 3DS™

© 2016 Natsume Inc. © & ® Harvest Moon. All rights reserved. Licensed to and published by Rising Star Games Ltd.

Rising Star Games

Der neueste Teil der beliebten Cooking Mama-Serie!

cooking mama sweet shop

Ab 26. Mai erhältlich

NINTENDO 3DS™

© 2014 COOKING MAMA LIMITED. All rights reserved. Licensed to and published by Rising Star Games Ltd.

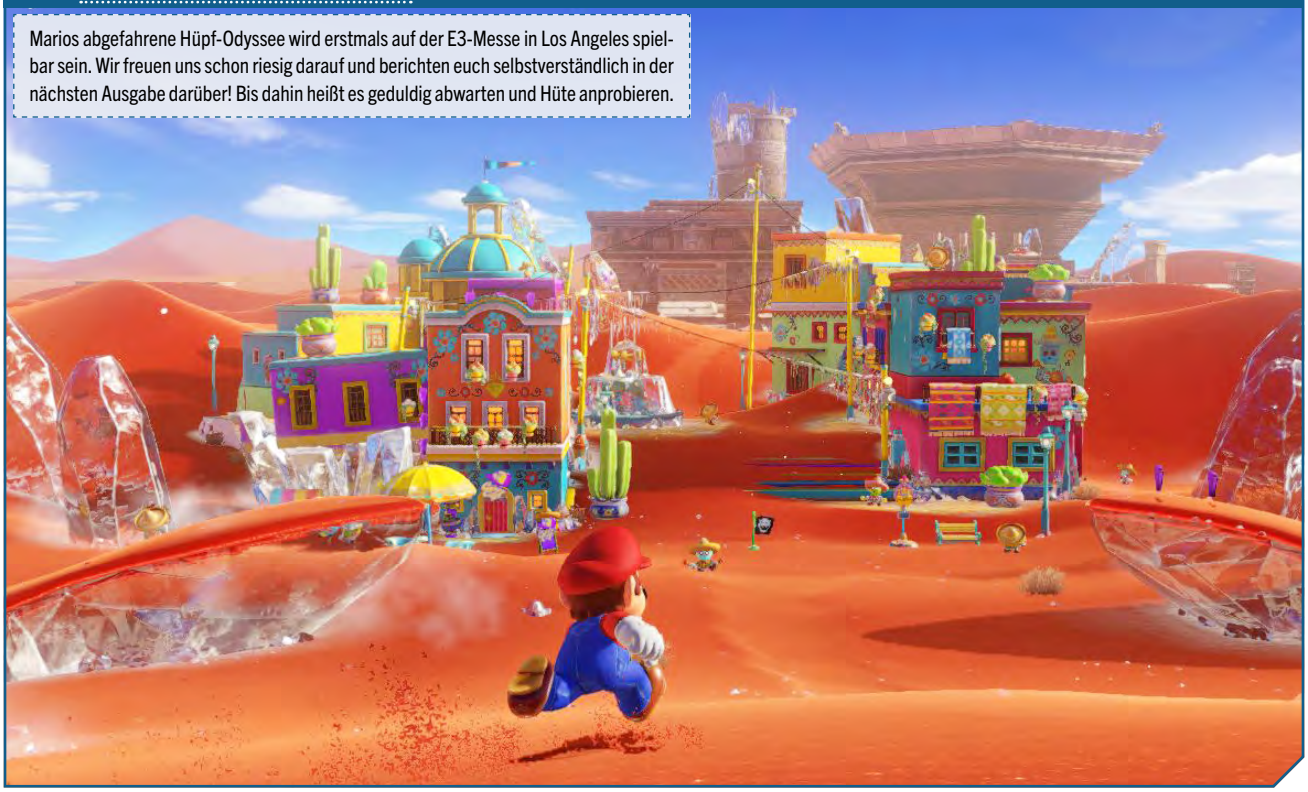
Rising Star Games

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 SUPER MARIO ODYSSEY (SWITCH)

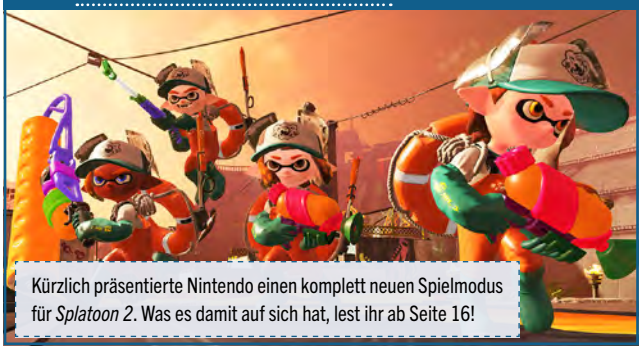
Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** Ende 2017

Marios abgefahrene Hüpf-Odyssee wird erstmals auf der E3-Messe in Los Angeles spielbar sein. Wir freuen uns schon riesig darauf und berichten euch selbstverständlich in der nächsten Ausgabe darüber! Bis dahin heißt es geduldig abwarten und Hüte anprobieren.



2 SPLATOON 2 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 21. Juli 2017



Kürzlich präsentierte Nintendo einen komplett neuen Spielmodus für *Splatoon 2*. Was es damit auf sich hat, lest ihr ab Seite 16!

3 XENOBLADE CHRONICLES 2 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2017

Gemessen an den letzten zwei Ablegern der Reihe erwartet uns hier ein gigantisches Rollenspiel-Highlight. Wir hoffen auf Neuigkeiten auf der E3.

4 ARMS (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 16. Juni 2017

Direkt im Anschluss an die diesjährige E3-Messe wird das ungewöhnliche Prügelspiel veröffentlicht. Mehr in unserer Vorschau ab Seite 18.

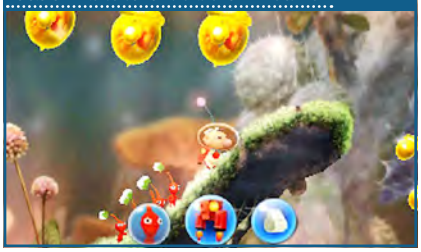
5 YOOKA-LAYLEE (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2017

Für andere Plattformen ist der 3D-Hüpfer schon erschienen. Wann es für Switch so weit ist, behalten die Entwickler noch für sich.

6 HEY! PIKMIN (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** 28. Juli 2017



7 SONIC MANIA (SWITCH)

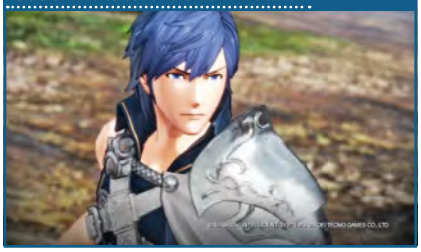
Hersteller: Sega **Genre:** Jump & Run **Termin:** Sommer 2017

8 ULTRA STREET FIGHTER 2 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 26. Mai 2017

9 FIRE EMBLEM WARRIORS (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Herbst 2017



10 MINECRAFT: SWITCH-ED. (SWITCH)

Hersteller: Mojang **Genre:** Adventure **Termin:** 12. Mai 2017 (digital)

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERK. (NSW/Wii U) SATURN

1	**MARIO KART 8 DELUXE (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91% Mario rast gekonnt an die Spitze der Charts und lässt sogar *Zelda* hinter sich!		
2	**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (SWITCH)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
3	**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 93%
4	**PUYO PUYO TETRIS**	Entwickler: Sega Hersteller: Deep Silver	Test in: N-ZONE 06/17 Spielspaß: 78%
5	**LEGO CITY UNDERCOVER (SWITCH)**	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros.	Test in: 06/17 Spielspaß: 78%
6	**1-2-SWITCH (SWITCH)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 77%
7	**SUPER BOMBERMAN R (SWITCH)**	Entwickler: Konami/Hexadrive Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 69%
8	**MINECRAFT Wii-U-EDITION (Wii U)**	Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Mojang	Test in: 02/16 Spielspaß: -%
9	**MARIO KART 8 (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
10	**SKYLANDERS IMAGINATORS (SWITCH)**	Entwickler: Toys for Bob Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 75%

TOP 10 LESER (SWITCH/Wii U)

1	**MARIO KART 8 DELUXE (SWITCH)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91% Unsere Leser brettern aktuell am liebsten mit Mario und Konsorten über die Rennpiste.		
2	**ZELDA: BREATH OF THE WILD (SWITCH/Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%/93%
3	**PAPER MARIO: COLOR SPLASH (Wii U)**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/16 Spielspaß: 86%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD (Wii U)**	Entwickler: Tantalus Media Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 88%
5	**SUPER SMASH BROS. (Wii U)**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
6	**SUPER MARIO MAKER (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
7	**SPLATOON (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
8	**LEGO CITY UNDERCOVER (SWITCH)**	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros.	Test in: 06/17 Spielspaß: 78%
9	**XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)**	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%
10	**MINECRAFT Wii-U-EDITION (Wii U)**	Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Mojang	Test in: N-ZONE 02/16 Spielspaß: -%

TOP 10 VERKAUF (3DS) SATURN

1	**SUPER MARIO MAKER 3DS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76% An der Ladentheke feiert der 3DS-Baukasten ein starkes Comeback.		
2	**POKÉMON SONNE & MOND**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90%
3	**YO-KAI WATCH 2**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 87%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D**	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
5	**POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD**	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/17 Spielspaß: 83%
6	**POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
7	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
8	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
9	**MARIO SPORTS SUPERSTARS**	Entwickler: Bandai N./Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 85%
10	**POKÉMON X & Y**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%

TOP 10 LESER (3DS)

1	**POKÉMON SONNE UND MOND** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90% *Yo-kai Watch 2* ist neu dabei, doch die Pokémon bleiben an der Spitze.		
2	**MARIO SPORTS SUPERSTARS**	Entwickler: Bandai N./Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 85%
3	**YO-KAI WATCH 2**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 87%
4	**SUPER MARIO MAKER 3DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
5	**FIRE EMBLEM FATES**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/16 Spielspaß: 90%
6	**DRAGON QUEST VIII: REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS**	Entwickler: Level-5/Armor Project Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/17 Spielspaß: 92%
7	**MONSTER HUNTER GENERATIONS**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/16 Spielspaß: 82%
8	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%
9	**POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD**	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/17 Spielspaß: 83%
10	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist sehr einfach: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Switch-, Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure begehrten Titel auch per Mail an **viktor.eippert@computec.de** oder auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

NEW NINTENDO 2DS XL
KOMMT DAS BESTE ZUM SCHLUSS?

Hardware Wer dachte, dass ab sofort nur noch die Switch im Nintendo-Fokus steht, wird zumindest noch für 2017 eines Besseren belehrt: Wir bekommen eine neue 2DS-Iteration spendiert!

Wer dachte, der Nintendo 3DS würde mit dem Launch der Hybrid-Konsole Switch endgültig zu Grabe getragen, der wird von Nintendo mit einer der überraschendsten Hardware-Ankündigungen der letzten Monate eines besseren belehrt. Der betagte Handheld will es noch einmal wissen und startet am 28. Juli mit dem New Nintendo 2DS XL mit einer wahrscheinlich finalen neuen Hardware-Iteration durch. Der Name ist Programm: Der New 2DS XL wird all das zu bieten haben, was man als Besitzer des New Nintendo 3DS schon kennt, minus des ohnehin seit jeher kontroversen 3D-Effekts. Zusätzlich wird das Design des Geräts – wieder einmal, möchte man sagen – angepasst. Einige Formen ändern sich, Elemente wandern umher und auch das Design bleibt nicht dasselbe. Aber der Reihe nach.

Das Beste von damals

Tatsächlich begibt sich Nintendo bei der Gestaltung des 2DS XL weit zurück in die Vergangenheit, zurück zu einem der beliebtesten Handheld-Designs bisher: Jenem des Nintendo DS lite. Wie der mobile Vorfahre verfügt der obere Teil des neuen Geräts über einen nach vorne hin vorstehenden Rand, der sich perfekt mit dem unteren Teil zusammenfügt, sobald man den 2DS XL schließt. Dadurch entsteht kein offener Spalt, durch den Staub auf die Bildschirme gelangen kann, sobald man das Gerät zum Beispiel in der Hosentasche transportiert – klasse! Wir fragten uns ohnehin viele Jahre lang, warum Nintendo sich mit den letzten paar Handheld-Varianten von dieser sehr sinnvollen Gestaltung wieder verabschie-

Neben dem schwarz-blauen 2DS-XL-Modell wird auch eines in weiß-orange angeboten.

dete. Ebenfalls dem New 3DS XL voraus – und in diesem Fall wohl vom Nintendo DSi inspiriert – ist die Beschichtung des Geräts. Anstatt des extrem Fingerabdruck-anfälligen Klarlacks gibt's diesmal eine matte, geriffelte Struktur. Nur noch der andersfarbige Rand des New 2DS XL kommt mit klassischem Lack-Design daher.

Ansonsten wurde der Handheld ein wenig ergonomischer gestaltet als der direkte Vorgänger, bei dem vor allem die Schultertasten unkomfortabel zu bedienen beziehungsweise im Falle von ZL und ZR schlecht zu erreichen waren. Die Ecken sind nun runder und die Tasten besser positioniert, sodass wir uns hier bei langen Spielesessions deutlich weniger Fingerschmerzen erwarten. Auch sinnvoll: Anstatt im Batterieschacht befindet sich der SD-Card-Slot nun direkt neben dem Mudulschlitz an der linken unteren Seite des Geräts – beide verdeckt von einer Klappe, die unbeabsichtigtes Entfernen der Karten verhindert. Die Frontkamera wandert auf das 2DS-Scharnier, die Rückenkamera auf die untere Seite des Handhelds. Auch der Lautstärkeregler ist nun wieder unten angesiedelt, der 3D-Regler fällt natürlich ganz weg. Der Home-Button befindet sich nun nicht mehr unter dem Touchscreen, sondern links davon und das Microfon ist nun neben der Kamera auf dem Scharnier angesiedelt. Abgesehen davon bleibt das New-3DS-XL-Design weitgehend unangetastet. Knöpfe, Circle Pad und C-Stick befinden sich dort, wo man es erwartet, lediglich die Farbgebung ist eine Neue.

Das Design des New 2DS XL entspricht grob dem 3D-Gegenstücks, kommt aber mit abgerundeten Schultertasten, einer anderen Modulschacht-Position und weiteren Anpassungen daher.

Bekanntes Innenleben

Soweit zum Aussehen, bezüglich der Technik hingegen bleibt alles beim Alten – außer natürlich, dass man in den wenigen Spielen, welche den 3D-Effekt Gameplay-relevant nutzen, nun einen Weg drumherum finden muss. Die Bildschirme bieten exakt dieselbe Auflösung wie jene des New 3DS XL und wirken ebenso hochwertig, wenngleich noch nicht final geklärt ist, ob es sich tatsächlich um dieselben Modelle handelt, die man vom Vorgänger kennt. Das Menü, die Funktionen und alles sonst benötigen keinerlei Umgewöhnungszeit. Eine positive Überraschung gibt's bezüglich des Lieferumfangs zu vermelden, denn anders als von den letzten paar Nintendo-Handheld-Varianten gewohnt, liegt diesmal endlich wieder ein Netzteil bei und muss nicht extra gekauft werden. Ansonsten erwarten uns in dieser Hinsicht die üblichen sechs Augmented-Reality-Karten, der Touchpen, und eine Micro-SD-Card mit vier Gigabyte Speicherplatz.

Spiel's noch einmal, Sam

Zum Launch wird der New 2DS XL bei den meisten Anbietern knapp 170 Euro kosten, wenngleich Nintendo wie üblich keine unverbindliche Preisempfehlung abgeben will. Interessant dürfte er vor allem für all jene werden, die nicht ohnehin bereits einen New 3DS XL zu Hause haben. Allerdings sollte man sich auch bewusst sein: Massenweise neue Spiele wird Nintendo für das Gerät nicht mehr produzieren. 2017 erscheinen noch eine Handvoll interessanter Titel wie *Ever Oasis* oder *Hey! Pikmin*, und diese will Nintendo in Kombination mit dem 2DS XL für ein letztes, verkaufszahlenträchtiges Aufbäumen nutzen. Spätestens 2018 dürfte mit dem Software-Nachschub aber langsam Schluss sein. An der Tatsache, dass man mit dem 2DS XL Zugriff auf eine schier unendliche Anzahl nicht nur an 3DS-, sondern auch an DS-Spielen hat, ändert das aber freilich nix. **Lukas Schmid**

In dieser schicken Box wird der 2DS XL im Laden liegen. Heureka: Diesmal liegt auch wieder ein Netzteil bei!

Bildschirmgröße und Hardwarepower des New Nintendo 2DS XL entsprechen dem New Nintendo 3DS XL, nur eben ohne 3D-Darstellung.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Eine spannende neue – und wahrscheinlich finale – Hardware-Iteration der 3DS-Familie"

Werde ich mir den New Nintendo 2DS XL kaufen? Nein, definitiv nicht, denn erstens bin ich mit meinem New Nintendo 3DS XL ziemlich glücklich und zweitens ist inzwischen ohnehin die Switch mein primärer mobiler Begleiter. Für alle jene, für die die Switch (noch) nicht interessant ist, die nur den normalen 3DS oder gar kein Gerät zu Hause haben, für die ist der 2DS XL ideal. Zum relativ kleinen Preis bekommt man den designtechnisch tendenziell besten Ableger der 3DS-Familie spendiert, mit sinnvollen Verbesserungen wie den ergonomischeren Schultertasten und den neuen Design-Anordnungen. Und der hier fehlende 3D-Effekt hat sich – so ehrlich muss man sein – in sechs Jahren 3DS ohnehin als Gimmick erwiesen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Termin: 28. Juli 2017
Preis: ca. 170 Euro

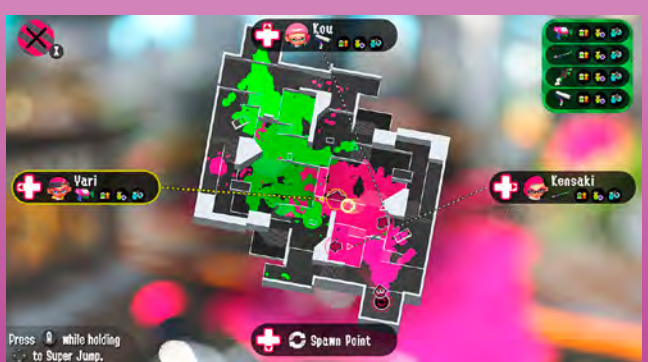
Action Eine der erfolgreichsten neuen Nintendo-Ideen der letzten Jahre bekommt endlich einen zweiten Teil spendiert! Mit frischen Tools, Karten, Spielmodi, Kindern und Tintenfischen!

Daa-da-da-daaa-da-da-DAAAA! Da-da-da-daaa-dooo-dooo-DAAAA… Als *Splatoon* vor ziemlich genau zwei Jahren auf der Wii U erschien, verpasste uns Nintendos extravaganter Shooter mehr als nur einen musikalischen Ohrwurm. Der einfach geniale, frische Stil rund um eine fesche Stadt voller Tintenfisch-Jungs und -Mädels, die untereinander Turf Wars austragen, war schon mal ziemlich cool. Das Setting war brillant, die Sensor-Steuerung für das sonst so präzisionsverwöhnte Shooter-Genre gewöhnungsbedürftig, aber mit etwas Training überraschend gut und – vielleicht die größte Leistung von *Splatoon* – die Community zeigte sich gleichermaßen lustig und verdammt wettkampftauglich! Auch das trifft man im Shooter-Genre nur selten, Nintendo hat das Kunststück aber hinbekommen. Der Kern des Spiels besteht aus Online-Duellen zwischen zwei Teams aus jeweils vier Spielern. Von einigen interessanten Gameplay-Varianten abgesehen, steht dabei immer eine Aufgabe im Zentrum: möglichst viel Boden des Levels mit Tinte in der eigenen Teamfarbe einsprühen. Wer am Ende das meiste Territorium für seine Mannschaft gesichert hat, gewinnt – natürlich versucht die gegnerische Crew exakt dasselbe und färbt dabei auch euer bereits gesichertes Gebiet rotzfrech mit ihrer eigenen Tinte um! Zwar ist es möglich, statt des Bodens direkt die gegnerischen Tintenfisch-Kids aufs Korn zu nehmen, um sie temporär aus dem Spiel zu befördern, das ist aber nur bedingt sinnvoll: Punkte für Abschüsse gibt es nämlich nur wenige, es zählt in erster Linie das eingefärbte Territorium.

Tolle Tinten-Tools

An dieser Stelle steht die berechtigte Frage: Womit findet das Einfärben denn statt? Antwort: mit jeder Menge kreativer Tinten-Spritz-Sets deren Primärwaffen sich grob in die Bereiche Schnellfeuer, Shotgun und Sniper einordnen lassen. Dazu gibt es noch Sekundärwaffen wie taktische Tintenraketen oder einen Team-Teleporter und als großes Finale

„Say Hello to my Little Friends!“ Unsere Spezialwaffen-Leiste ist voll aufgeladen, jetzt geht es mit den brandneuen Zielsuch-Tenta-Raketen zur Sache!



Der praktische Super-Sprung ist natürlich wieder mit dabei und bringt euch ratzfatz zurück in die Action, sollte man euch gerade abgeschossen haben.

des immer aus drei Teilen bestehenden Toolsets noch eine Spezialwaffe, die durch das Einfärben von Territorium erst aufgeladen werden muss. Der Clou dabei: Ausrüstung besteht immer aus vorgegebenen Gesamtpaketen, Primär-, Sekundär- und Spezialwaffen lassen sich nicht einzeln auswählen. Dadurch bleibt die Spielbalance hervorragend erhalten. Auch die Klamotten eures Charakters beeinflussen erheblich dessen Fähigkeiten und natürlich ebenfalls den schicken Look eures Inklings.

In *Splatoon 2* bleiben alle diese bewährten Systeme – der Tintenkampf um Territorium, die Bewaffnung, das Spielziel und das Sammeln von Ausrüstung – ebenfalls erhalten. Natürlich gibt es aber jede Menge neue Werkzeuge, die ihr mit in die Tintenschlacht führen dürft. Da wäre zum Beispiel der Inkjet. Diese Spezialwaffe erlaubt es euch, für kurze Zeit über dem Spielfeld zu schweben und dabei wuchtige Tintengranaten nach unten zu feuern. Ein tolles Teil, um eure Gegner aus einer unerwarteten Richtung kalt zu erwischen. Als jüngste Primärwaffe mit an Bord sind die Splat Dualies, zwei kompakte Schnellfeuer-Pistolen, die vor allem sehr offensiv spielende Inklinge zu schätzen wissen werden. Richtig viel Spaß macht auch die Curling Bomb – diese Sekundärwaffe könnt ihr wie einen Curling-Stein durch das Level gleiten lassen. Sie zieht dabei nicht nur eine Tintenspur in eurer Farbe hinter sich her, sondern kann sogar an Levelwänden abprallen und so quasi um die Bande gespielt werden. Das ist ein klasse Trick, um verschanzten Gegnern tentakulär auf die Nerven zu gehen! Natürlich liefert *Splatoon 2* auch brandneue kreative Karten mit, auf denen ihr euch so richtig austoben dürft.

Amigo trifft Amiibo

Was *Splatoon* nicht wirklich anbieten konnte, waren spannende Spielmodi abseits der Kämpfe Team gegen Team. *Splatoon 2* ändert das mit einem kooperativen Online-Multiplayer-Modus namens Salmon Run. Hier kämpft ihr zusammen mit bis zu drei anderen Inklingen gemeinsam gegen Horden fieser Fische, die in Wellen an Land gespült werden und euch ans Leder wollen. Gebt ihr denen mit euren Spritzpistolen ordentlich was vor den Latz, hinterlassen sie wertvolle Eier – das eigentliche Ziel im Salmon-Run-Modus. Dieser neue Spieltypus ist exakt das Richtige für alle Inklinge, die zwar *Splatoon* lieben, sich aber in den doch recht kompetitiven Revierkämpfen einfach nicht wohl fühlen und stattdessen gerne gegen CPU-Fieslinge antreten möchten. Wer das genaue Gegenteil haben will, wird aber auch bedient: *Splatoon 2* lässt euch im WLAN kabellos bis zu acht Switch-Konsolen zusammenschließen, um private Kämpfe bei euch zu Hause zu veranstalten. Mit einer kabelgebundenen LAN-Verbindung klappt das (ganz ohne Internet!) ebenfalls – hier dürfen dann sogar noch zwei zusätzliche Switch-Konsolen als Kamerateam mitmachen und die Kämpfe aus allen erdenklichen Perspektiven beobachten. Die offenen Online-Duelle bleiben natürlich ebenfalls erhalten.

Sind eure Multiplayer-Amigos gerade nicht in der Gegend, könnt ihr stattdessen auch zu den drei angekündigten neuen Amiibo greifen: einem Inkling-Mädchen, einem Inkling-Jungen und einem Inkling-Tintenfisch. Die erscheinen dann bei euch im Spiel, freunden sich mit eurem Charakter an und können allerlei witzigen Blödsinn zusammen anstellen – gemeinsame Fotos auf Social Media, zum Beispiel. Wesentlich besser ist aber die praktische Seite der neuen Figuren: Verbindet ihr einen *Splatoon 2*-Amiibo mit eurer Switch, speichert euer Kunststoff-Kumpel eure Spieloptionen, Lieblingsoutfits, bevorzugte Ausrüstung und so weiter. Echt komfortabel, wenn ihr euren Inkling zum Beispiel auf eine der angesprochenen LAN-Parties bei einem Freund mitnehmen wollt. Der einzige echte Kritikpunkt bisher: *Splatoon 2* fühlt sich im Moment eher noch wie eine Deluxe Edition des ersten *Splatoon* an. Vielleicht macht sich bis zum Juli noch ein bisschen mehr Sequel-Stimmung breit, wenn Nintendo mehr zur neuen Kampagne zeigt und vielleicht sogar noch weitere Modi enthüllt. ■ **Benjamin Kegel**

Willkommen im brandneuen Online-Koop-Modus: Salmon Run! Die gemeinen Lachs-Schergen sind zwar nicht besonders clever, dafür aber zahlreich.

Wer sich für einen *Splatoon 2*-Amiibo entscheidet, darf sich auch auf exklusive Outfits freuen. Wir wäre es zum Beispiel mit diesem Tintenfisch-Ninja?

So ein Amiibo ist halt ein echter Kumpel. Hier schießt unser Inkling-Girl ein paar Fotos zusammen mit ihrer Freundin – natürlich Social-Media-tauglich!

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Ich freue mich tierisch auf den Splat-Nachschub! Endlich wieder frische Tinte."

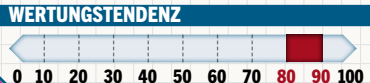
Ich habe in *Splatoon* locker deutlich über 100 Stunden versenkt, einige davon in Turnierspielen der N-ZONE-Mannschaft gegen unsere Leser – was übrigens unfassbar viel Spaß gemacht hat, vielen Dank dafür. In *Splatoon 2* freue ich mich vor allem über den Salmon-Run-Modus – ich bin eher nicht so der Revierkampf-Typ, sondern schwinge die Tinte viel lieber im Koop-Modus durch Inkopolis, das feiste Fischvolk darf sich also schon mal warm anziehen. Richtig gut finde ich übrigens auch die Idee mit den neuen Amiibo – die Speicherfunktion ist Gold wert, die frischen Figuren sehen auch noch verdammt gut aus. Jetzt hoffe ich nur, dass Nintendo mit „drei neuen Amiibo" nicht drei neue Amiibo insgesamt meint, so wie beim letzten Mal.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Splatoon (Wii U)
Termin: 21. Juli 2017

Screen-Info: Die Screens in unserer Vorschau stammen von Nintendo persönlich. Nächstes Mal können wir euch wahrscheinlich die Kampagne zeigen.

WERTUNGSTENDENZ



ARMS

Beat 'em Up Die Bewegungssteuerung ist auch auf der Switch nicht tot! Das beweist das kommende *ARMS* auf eindrucksvolle Weise.

Nintendo ist mittlerweile wirklich gut darin geworden, durch häppchenweise Bekanntgabe von neuen Informationen im Gespräch zu bleiben. So auch, wenn es um das im Juni erscheinende Prügelspiel *ARMS* geht. Nur hin und wieder werfen uns die Japaner einen Informationshappen zu; in der Nintendo-Direct-Ausgabe von Mitte April ging Big N aber endlich mehr ins Detail und verriet einiges Wissenswertes zu dem Kampfsport-Titel für Switch.

Mehrspieler und neues Zubehör

Da wären beispielsweise die verschiedenen Modi, die nun bekannt sind. Lokal könnt ihr *ARMS* im Mehrspieler nicht nur im Kampf eins gegen eins, sondern auch zwei gegen zwei bestreiten. Somit steht dem Spielspaß zu viert nichts im Weg. Online dürft ihr sogar maximal zu acht ran. Da wir aktuell noch nicht genau wissen, wie sich das in der Realität gestaltet, gehen wir davon aus, dass es bei dieser Spielerzahl recht chaotisch werden könnte. Beim lokalen Mehrspieler habt ihr übrigens die Wahl zwischen dem Splitscreen-Modus oder dem Verbinden mehrerer Switch-Konsolen. Wie auch schon bei *Mario Kart 8 Deluxe* gefällt uns diese Vielfalt an Möglichkeiten sehr gut.

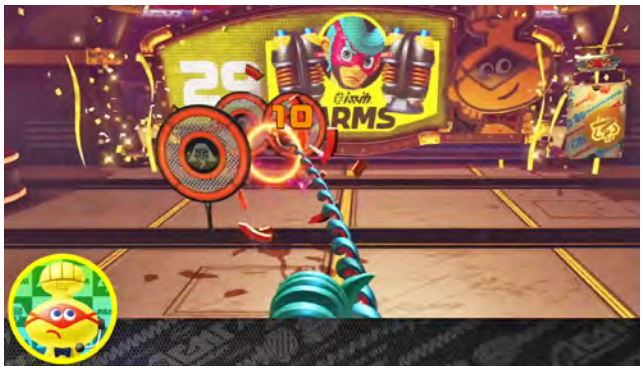
Im Zuge der Veröffentlichung des Prügelspiels erscheinen im Übrigen auch neue, neongelbe Joy-Cons (farblich passend zum Spiel). Außerdem nimmt Big N eine Batterie-Erweiterung für die Switch-Controller ins Angebot auf. Wieso das hinsichtlich der ohnehin guten Laufzeit der Joy-Cons notwendig ist, verstehen wir noch nicht ganz. Vielleicht leidet die Laufzeit der Controller unter der Bewegungssteuerung von *ARMS*? Wir werden sehen.

Neue Fäuste braucht das Land

Auch zum Spielinhalt wissen wir mittlerweile einiges Neues. Wie bereits bekannt, stellen die Arms (zu Deutsch: Arme) genannten Fäuste der Kämpfer ein zentrales Spielelement dar. Hier habt ihr die Auswahl zwischen den verschiedensten Armen, die jeweils spezielle Attribute besitzen. Da wäre beispielsweise der Toaster, der Gegner in Brand steckt, oder der Donnerschlag, der aufgeladen Gegner elektrisch paralysiert. Die Megatonne, ohnehin schon eine riesige Waffe, wird aufgeladen noch größer. Prinzipiell werden die Spezialfähigkeiten der Fäuste nämlich immer erst durch Aufladen entfesselt. Weitere Waffen sind beispielsweise Knaller, Triplosion, Pyromander, Chakram, Bumerang, Sucher, Elektromatik oder Arktika. Viele davon müsst ihr erst

Springen, ausweichen, zuschlagen, kontern: Mit der Bewegungssteuerung der Joy-Cons dürfte euch all das im kommenden *ARMS* ordentlich ins Schwitzen bringen.

Wie ihr hier seht, ist die Auswahl der verschiedenen Fäuste für die Arme eurer Kämpfer ordentlich. Das schafft viel Raum für taktische Überlegungen.



Im „ARMS Depot“ dürft ihr die Fäuste, die ihr für eure sauer verdienten Münzen erhaltet, direkt ausprobieren. Dann klappt es auch im echten Kampf gleich besser.

Der Revolver ist nur einer der vielen Armaufsätze, die im „ARMS Depot“ zum Kauf angeboten werden. Alle besitzen unterschiedliche Attribute und Fähigkeiten.

im sogenannten „ARMS Depot“ gegen erkämpfte Münzen kaufen. Dort könnt ihr eure Neuanschaffungen in einer Art Übungshalle auch gleich ausprobieren.

Außergewöhnliche Kämpfer

Auch die Kämpfer besitzen verschiedene Eigenschaften. Die Ramen-Bomberin kommt zum Beispiel mit Nudel-Armen daher, mit denen sie besonders gut in der Luft ausweichen und gegnerische Angriffe kontern kann. Ihr linker Arm kann sich sogar zu einem mächtigen Drachen verwandeln und ordentlich austeilen. Der Federmann lässt nach dem Aufladen eine Schockwelle los, die ebenfalls Angriffe abwehrt. Fällt seine verbleibende Energie unter 25 Prozent, sind seine Arme dauerhaft aufgeladen, was ihm einen großen Vorteil im Kampf verschafft. Helix kann sich dank seines elastischen Körpers besonders leicht strecken und wieder zusammenschrumpfen. Auch alle anderen Kämpfer wie Ribbon Girl, Ninja, Mumie oder Raketenmädchen warten mit ihnen eigenen Attributen auf, die Raum für Taktik schaffen. Zudem haben auch die Arenen unterschiedliche Eigenschaften. Die Kombination aus Charakter, den frei wählbaren Armen und der Arena spielt also eine entscheidende Rolle und kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Taktik, Humor und Bewegung

Mittlerweile wissen wir zudem, dass die Arme kaputtgehen können, wenn sie zu viel einstecken müssen. Sie können sich allerdings auch wieder erholen. Außerdem ist das richtige Timing aus Angriff und Abwehr und zwischen mehreren Schlägen wichtig. Somit scheint *ARMS* ein Prügelspiel mit erstaunlich viel Tiefgang zu werden. Dadurch könnte der Titel durchaus auch für die kompetitive Szene interessant werden. Ob dann mit Bewegungssteuerung oder der optionalen klassischen Controller-Steuerung, das sei dahingestellt. Ziemlich sicher sind wir uns, dass *ARMS* nicht an Witz und Skurrilem geizt. Eine Kämpferin mit Nudelarmen? Ein Kommentator namens Armadeus? Das lässt auf noch mehr Absurdes und Humorvolles hoffen. Noch sicherer sind wir uns allerdings damit, dass *ARMS* nach *1-2-Switch* das zweite Spiel für die Hybrid-Konsole wird, das von der Bewegungssteuerung der Joy-Cons sinnvoll Gebrauch macht. Wir sind gespannt.

Johannes Gehrling

Minmin, zu Deutsch die Ramen-Bomberin, ist eine der Kämpferinnen in *ARMS*. Einer ihrer namengebenden Nudelarme kann sich in einen mächtigen Drachen verwandeln.

In den hitzigen Kämpfen geht es ordentlich zur Sache. Hier sind deshalb Ausdauer, Konzentration und Schlagkraft gefragt.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Für mich bitte einmal ohne Bewegungssteuerung und dafür mit Kampagne!“

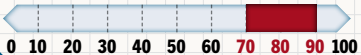
Ich sage es frei heraus: Bewegungssteuerung bei Spielen schreckt mich ab. An einem normalen Arbeitstag bin ich zwölf bis 13 Stunden außer Haus, da habe ich abends einfach keine Lust mehr, noch vor dem Fernseher herumzuhüpfen. Zum Glück lässt sich *ARMS* auch mit dem Controller steuern. Aber ob das Spiel dann noch langfristig überzeugen kann? Da wünsche ich mir doch so etwas wie einen Story-Modus, um mir einen schlagkräftigen Grund zum Spielen zu liefern. Noch hat Nintendo aber vieles nicht bekannt gegeben, deswegen ist meine Hoffnung groß. Was den Stil und die Spielidee selbst angeht, bin ich aber überzeugt; die Kämpfe sehen eindrucksvoll aus und der Humor spricht mich an.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Super Smash Bros. (Wii U)
Termin: 16. Juni 2017

Screen-Info: Die Screenshots stammen aus der Nintendo-Direct-Ausgabe vom 13. April 2017. So wie hier sollte das Prügelspiel auf der Switch aussehen.

WERTUNGSTENDENZ



Das von der Wii U bekannte *Super Mario Mash-Up Pack* ist auch dabei!

Höhlen erforschen, Ressourcen abbauen und verarbeiten: All das könnt ihr nun auch auf der Switch machen!

Das *Mash-Up Pack* bringt bekannte Welten aus den *Mario*-Spielen in das Klötzchenabenteuer.

MINECRAFT

NINTENDO SWITCH EDITION

Adventure Das Klötzchenabenteuer gehört mittlerweile zum Standard-Repertoire auf allen gängigen Plattformen. Jetzt auch auf der Switch.

Wenn man ein Spiel vermutlich niemandem mehr erklären muss, dann ist das *Minecraft*. Die wahnsinnig erfolgreiche Simulation erschien in den letzten Jahren auf quasi allen Plattformen, auf denen das Spielen möglich ist. Für die Unwissenden: Entweder im Überlebens- oder im Kreativmodus erkundet ihr zufällig generierte, gigantische Welten. Auf diesem Abenteuer baut ihr verschiedenste Ressourcen ab, verarbeitet sie weiter und erschafft schlussendlich daraus neue Gebäude, Welten und Konstrukte. Im Überlebensmodus müsst ihr außerdem Monster abwehren und euch selbst unter anderem mit Nahrung am Leben erhalten. Im Kreativmodus hingegen habt ihr keinerlei Verpflichtungen und unendliche Ressourcen, sodass ihr einfach eurer Fantasie freien Lauf lassen und Welten ganz nach eurem Geschmack erschaffen könnt.

Nichts Neues, viel Bekanntes

Auch auf der Vorgänger-Konsole Wii U erschien eine etwas angepasste *Minecraft*-Version, eine etwas aufgemotzte Fassung erwartet euch nun auf der Switch. Wenn ihr nicht alleine spielen wollt, könnt ihr im lokalen TV- oder Handheld-Modus maximal zu viert die Klötzchen-Welt unsicher machen, online dürft ihr sogar zu acht ran. Neben den Joy-Cons wird auch der Pro Controller unterstützt, wenn auch weiterhin die Steuerung am PC mit Maus und Tastatur der Controller-Steuerung überlegen bleibt. Eine Besonderheit von *Minecraft* auf Nintendo-Konsolen ist das sogenannte *Super Mario Mash-Up Pack*, das direkt mit dabei ist und nicht extra erworben werden muss. Darin enthalten sind Welten mit klassischen Figuren und Orten aus dem *Mario*-Universum (siehe Screenshots). Das heißt: Spezielle Texturen-Packs, Skins und fertig gebaute Welten, die ursprünglich aus *Mario*-Spielen stammen, findet ihr in diesem Pack. Wer sich das Spiel gerne als Retail-Fassung ins Regal stellen will, muss sich übrigens noch etwas gedulden. *Minecraft: Nintendo Switch Edition* ist zunächst nur im eShop erhältlich. Eine Handelsversion ist aber schon angekündigt.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Für Mobil-Spieler toll, für Zu-Hause-Zocker macht die PC-Version mehr Sinn."

Ich muss zugeben: Ich habe in den letzten Jahren schon unzählige Stunden in *Minecraft* investiert, mich dabei aber ausschließlich auf den Kreativmodus beschränkt. Für mich ist das einfach nichts anderes als *Lego* für Erwachsene, ohne dass mir irgendwann der Platz oder die Bauteile ausgehen. Zwar gibt es *Minecraft* auch fürs Smartphone, die Touchscreen-Steuerung ist aber gelinde gesagt mittelmäßig. Wesentlich mehr Spaß macht es da schon mit richtigen Controllern. Am besten und vor allem am präzisesten spielt sich die Simulation aber immer noch mit Maus und Tastatur. Auch unterwegs packt mich ab und an die Lust auf das Spiel – hier kommt die Switch-Version genau richtig. Zu Hause brauche ich das Spiel nicht auf der Konsole, da ich mich einfach an den PC setzen kann. Unterwegs macht *Minecraft: Nintendo Switch Edition* aber durchaus Sinn.

INFOS

Hersteller: Mojang
Entwickler: 4J Studios Ltd.
Alternative: -
Termin: 12. Mai 2017(digital)/n.n.b. (physisch)

Screen-Info: Die Screenshots stammen aus der Nintendo-Direct-Ausgabe vom 13. April 2017. So wie hier wird das Spiel auf der Switch auch tatsächlich aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Green Hill Zone, der erste Level des allerersten *Sonic the Hedgehog* wird für *Sonic Forces* in neuem HD-Leben erweckt.

Die zwei verschiedenen Flitzeigel-Iterationen müssen zusammenarbeiten, um die Diktatur von Eggman zu beenden.

SONIC FORCES

Jump & Run Wieder mit vereinten Kräften: Classic Sonic und moderner Sonic versuchen es nach *Sonic Generations* noch einmal zusammen!

Noch einmal, diesmal mit Gefühl. Zumindest hoffentlich. Nach dem geradezu desaströs schlechten *Sonic Boom* aus US-Gefilden sitzen bei *Sonic Forces* wieder die japanischen Original-Entwickler der Serie von Team Sonic am Hebel. Das Studio aus Nippon hat sich in seiner langen Geschichte allerdings auch nicht gerade mit Ruhm bekleckert und hat neben einigen wirklich guten *Sonic*-Titeln auch das spielbare Verbrechen *Sonic the Hedgehog* von 2006 zu verantworten. Mit *Sonic Forces* soll – wieder einmal – alles besser werden. Immerhin: mit *Sonic Generations* orientiert man sich an einem der mit Abstand besten Serienteile der letzten Jahre und setzt auf dasselbe Erfolgskonzept. Wieder müssen Sonics neue, schlankere und in düsterere Abenteuer eingebettete Iteration und seine putzige, kleine und leicht pummelige Original-Fassung zusammenarbeiten, um Dr. Eggman aufzuhalten. Diesmal steht gleich einiges mehr auf dem Spiel, denn Eggman ist es tatsächlich gelungen, mithilfe einer Armee von riesigen Robotern die Weltherrschaft an sich zu reißen. Als Teil einer Widerstandsbewegung wollen die blauen Stacheltiere das natürlich ändern und die alte Weltordnung wiederherstellen. Dafür steuern wir die Protagonisten einerseits durch an die klassischen 2D-Titel der Reihe angelehnte Abschnitte, andererseits durch 3D-Areale, wie man sie seit *Sonic Adventure* kennt, in denen es deutlich düsterer und actionreicher zur Sache geht. Als Neuerung im Vergleich zu *Sonic Generations* wird zusätzlich eine dritte spielbare Figur zur Verfügung stehen. Um wen es sich dabei handelt, wurde noch nicht verraten – es soll sich aber weder um Tails noch um Knuckles drehen. Ob *Shadow the Hedgehog* wohl nach seinem enttäuschenden Spin-off-Ausflug wieder heim in die Igel-Familie darf? So oder so hoffen wir das beste für das Spiel, bleiben aber ob der schlechten Erfahrungen, die wir mit *Sonic* in den letzten Jahren gemacht haben, vorläufig noch skeptisch, ob das alles hinhauen wird.

Lukas Schmid

Es ist davon auszugehen, dass sich die Anzahl an klassischen 2D-Abschnitten und solchen in der dritten Dimension wie in *Sonic Generations* in etwa die Waage halten wird.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Hat das Potenzial, *Sonic* nach langer Zeit wieder auf den rechten Weg zu bringen“

Mit dem ebenfalls angekündigten Hüpfer im Retro-Stil, *Sonic Mania*, will Sega die glorreiche 2D-Ära des blauen Flitzeigels wiederaufleben lassen – und mit *Sonic Forces* irgendwie auch, zumindest zur Hälfte. Es ist weise, sich hier am Konzept von *Sonic Generations* zu orientieren, denn die Mischung aus „altem“ und „neuem“ Sonic-Gameplay gehört zusammen mit *Sonic Colours* zu einer der wenigen Glanzstunden der jüngeren Serien-Geschichte. Ich hoffe, dass es ein weiteres Mal gelingt, diese Mischung richtig hinzubekommen und dem ikonischen Sportschuh-Fan den notwendigen Qualitätsschub zu verpassen, den er benötigt, um nicht endgültig in der Senke der Bedeutungslosigkeit zu verschwinden.

INFOS

Hersteller: Sega
Entwickler: Team Sonic
Alternative: Shovel Knight: Treasure Trove
Termin: 4. Quartal 2017

Screen-Info: Die Bilder veröffentlichte Sega anlässlich der Verkündigung des offiziellen Namens des Spiels. Die Grafik wirkt ein wenig geschönt.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

MONSTER HUNTER STORIES

Rollenspiel Mit reichlich Verspätung kommt das Spin-off im Herbst auch zu uns. Was ist vom *Pokémon*-artigen *Monster Hunter*-Ableger zu erwarten?

Westliche Fans von *Monster Hunter* durften sich über die vergangene Nintendo Direct im April besonders gefreut haben: Das Spin-Off *Monster Hunter Stories* schafft endlich den Sprung aus Japan nach Europa. Das Spiel ist seit Oktober 2016 im Land des Lächelns erhältlich und war zunächst nicht für eine Veröffentlichung im Westen bestimmt. Da *Monster Hunter Stories* sich in Japan jedoch nicht sonderlich gut verkaufte, scheint Capcom in Zusammenarbeit mit Nintendo nun weitere Märkte bedienen zu wollen, um ein bisschen mehr Geld aus dem Spiel zu pressen. Fans kommt das natürlich mehr als gelegen. Der Titel ist ein einsteigerfreundlicheres Spiel als die Versionen der Hauptserie und ähnelt ein wenig den Pokémon-Spielen. Wie in der Taschenmonster-Serie lässt man in *Monster Hunter Stories* die Monster in rundenbasierten Kämpfen gegeneinander antreten. Zuvor muss man die drolligen Gesellen natürlich fangen und anschließend trainieren, sonst gewinnt man keinen Blumentopf.

Zu Luft und zu Lande

Und auch wenn *Stories* kommerziell nicht an die Hauptserie heranreicht, so ist die Prämisse durchaus spaßig: Als sogenannter Rider schließt man sich mit seinem jeweiligen Monster zusammen und arbeitet an Fähigkeiten, Attacken und deren Weiterentwicklungen. Dabei ist die Bewegungsfreiheit fast unbegrenzt. Spieler können mithilfe der Biester fliegen, schwimmen und schnell zu neuen Szenarien wechseln. Eine große Vielfalt an Monstern hilft bei der Erkundung der Spielwelt. Ob mächtige flugfähige Reptilien oder krabbelnde Spinnenwesen, die mit ihrem Reiter flink an Felsen hochklettern können – die fantastischen Wesen sind weit mehr als nur stumpfe

Die Katze Navirou ist ein Jagdbegleiter, der für gute Laune sorgt und eine Vorliebe für gut durchgebratene Steaks pflegt. Hier stört ein fieses Monster seinen Festschmaus.

Gemeinsam mit dem treuen Monsterfreund geht es hoch hinaus. Die Beziehung zu euren Bestien spielt eine nicht unwesentliche Rolle.

Monster Hunter Stories **wartet auch mit einigen extrem bizarren Monsterkreationen auf. Dieses Biest ist eine Mischung aus Affe, Fledermaus und Tapir.**

Geht es zur Sache, protzt das Spiel mit sehenswerten Effekten. Vor allem auf dem New 3DS kommen diese optimal zur Geltung.

Kampfmaschinen. Das heißt aber nicht, dass sie es in den Monsterschlachten nicht drauf haben. Im Gefecht sorgen drei Grundattacken für strategische Tiefe: Kraft, Schnelligkeit und Technik. Dieses Dreigestirn befeuert eine Schere-Stein-Papier-Mechanik: Kraft gewinnt gegen Technik, Technik gewinnt gegen Schnelligkeit und Schnelligkeit gewinnt gegen Kraft. Zusätzlich gilt es, in Kämpfen Geschick zu beweisen und gemeinsam mit seinem Monster synchrone Angriffe auf den Gegner zu starten. Perfektioniert man diese Technik, resultiert dies in vernichtenden Team-Moves. Hin und wieder tauchen auch zusätzlich Quick-Time-Events auf, die im Gefecht weitere Vorteile verschaffen können.

Grafik-Granate

Die Kämpfe sehen durch die Bank fantastisch aus und geizen nicht mit beeindruckenden Effekten, insbesondere dann, wenn Reiter und Monster gemeinsame Spezialangriffe ausführen. Doch auch außerhalb der rundenbasierten Gefechte, kann sich *Monster Hunter Stories* zu den hübschesten 3DS-Spielen überhaupt zählen. Ein hoher Polycount und farbenfrohe Umgebungen erfreuen das Auge – das gilt aber vor allem für den New 3DS. Ältere Modelle kämpften in der japanischen Version mit Framerate-Problemen und langsamer ladenden Texturen. Ob Capcom diese Probleme in der westlichen Fassung lösen kann, ist fraglich, aber nicht ausgeschlossen. *Monster Hunter*-Fans dürfte aber eine ganz andere Frage deutlich mehr bewegen: Kommen die Amiibo zum Spiel auch nach Europa? Momentan deutet nichts darauf hin. Zwar findet sich auf der amerikanischen Verpackung das Amiibo-Logo, was als eindeutiges Indiz dafür zu werten ist, dass die Kollegen aus den USA in den Genuss der Sammelfiguren kommen werden. Auf der deutschen Verpackung fehlt aber ebendieser Hinweis.

Sebastian Zelada

Gleitflüge über idyllische Schneelandschaften lockern den harten Jäger- und Kämpferalltag eines Reiters auf und verschaffen einen guten Überblick über die Gebiete.

Die große Reise durch die Welt von ***Monster Hunter Stories*** **führt euch an diverse Orte – auch an Häfen.**

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Das Spin-off ist ideal, um als leichter Einstieg in die Reihe zu dienen."

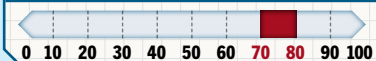
Da wird der ein oder andere *Monster Hunter*-Freund ein paar Luftsprünge gemacht haben, als Nintendo ankündigte, dass *Monster Hunter Stories* auch bei uns im Westen endlich erscheinen wird. Bis Herbst müssen wir uns noch gedulden, doch Fans sitzen immer noch auf heißen Kohlen, denn es bleiben Fragen offen: Kommen die coolen Amiibo aus Japan auch zu uns, oder sind sie den Amerikanern vorbehalten, und wird Capcom versuchen, die Framerate-Probleme auf dem regulären 3DS in den Griff zu bekommen? Während ich von Letzterem nicht ausgehe, hoffe ich stark auf Amiibo-Optionen auch in Deutschland. Exklusive Editionen, nur in bestimmten Ländern, schmecken mir absolut nicht.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Capcom
Alternative: Monster Hunter Generations
Termin: Herbst 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen allesamt direkt vom Hersteller und basierend auf der in Japan schon erhältlichen Version geben sie das Spiel realistisch wieder.

WERTUNGSTENDENZ



Der finstere Lord ist selbst ein Mii, über den ihr sogar die Kontrolle übernehmen könnt. Seine Frisur zeugt von Geschmack, oder?

MiiTOPIA

Rollenspiel *Tomodachi Life* trifft auf Rollenspiel. Zusammen verschmelzen sie zu einem Spiel rund um Abenteuer, Kämpfe und Freundschaften.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Witziger Ansatz, der eine recht spezielle Zielgruppe ins Auge fasst. Reicht das aus?“

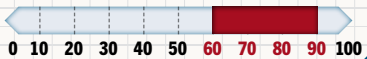
Der vorrangige Vergleichstitel zu *Miitopia* ist sicher *Tomodachi Life*. Das hat Nintendo auch in seiner Direct-Ausgabe so dargestellt. Die absurde Simulation habe ich eine Zeit lang gespielt, vergleichsweise schnell beschlich mich aber die Langeweile und seitdem verstaubt das Spiel im Regal. Ähnliche Bedenken habe ich bezüglich *Miitopia*, allerdings mit Abstrichen. Im Gegensatz zu *Tomodachi Life* hat man hier deutlich mehr aktive Handlungsmöglichkeiten. Dennoch bin ich noch etwas ungewiss, inwiefern das Gebotene ausreicht, um lange zu motivieren. Und vermutlich spricht ein Rollenspiel-Abenteuer in der Mii-Welt auch nicht jeden gleichermaßen an. Aufs Ausprobieren freue ich mich aber trotzdem schon.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Tomodachi Life
Termin: 2017

Screen-Info: Alle Screenshots stammen aus der japanischen Nintendo-Direct-Ausgabe vom Herbst 2016, die sich ausschließlich um Miitopia dreht.

WERTUNGSTENDENZ



Der finstere Lord hat den Bewohnern von Miitopia ihre Gesichter gestohlen! Ist das nicht ein absolutes Unding? Da muss man doch etwas unternehmen! Wenn ihr das genauso seht, werdet ihr um das kommende 3DS-Rollenspiel *Miitopia* wohl kaum herumkommen. In Anlehnung an das witzige *Tomodachi Life* verwandeln sich eure Miis in Kämpfer, Zauberer, Soldaten und andere klassische RPG-Charaktere, um die dunklen Machenschaften des finsteren Lords rückgängig zu machen. Dabei könnt ihr nicht nur die Klassen eurer tapferen Recken, sondern auch ihr Aussehen nebst ihrem Beruf bestimmen. Neben euren persönlichen Miis und denen eurer Freunde steht also auch dem Kampf mit Mii-Versionen bekannter Persönlichkeiten nichts im Weg.

Freundschaft führt zum Sieg

Die Duelle finden, ganz RPG-typisch, rundenbasiert statt. Als Belohnung gibt’s Erfahrungspunkte, die eure Miis aufleveln – das wiederum führt zu verbesserten Statuswerten und neuen Fähigkeiten. Zudem erhaltet ihr natürlich Items als Belohnung, die ihr auch dringend benötigt. Immerhin wollen die Miis auch etwas essen oder sich beispielsweise untereinander Geschenke machen. Dadurch – und durch andere Aktivitäten – werden die Freundschaften zwischen euren Figuren intensiver, was sich wiederum positiv auf ihre Kampffähigkeiten und ihr Verhalten in Auseinandersetzungen mit Gegnern auswirkt. Trotzdem behalten eure Miis immer ihren eigenen Willen, sodass sie in Kämpfen auch mal etwas Dummes anstellen. Aufgelockert wird das an sich eher düstere Setting durch viel Witz und gewohnten Mii-Charme, unter anderem in vielen Zwischensequenzen. Grafisch ist das Rollenspiel in etwa mit *Tomodachi Life* vergleichbar, Kämpfe werden dabei in 3D dargestellt, während ihr das restliche Abenteuer hauptsächlich aus der schrägen Vogelperspektive verfolgt. Auch Amiibo könnt ihr in *Miitopia* nutzen. Wann genau ihr euch hierzulande ins Abenteuer stürzen dürft, steht derzeit noch nicht fest. Zumindest soll es aber noch 2017 soweit sein.

Johannes Gehrling

Wie in vielen Rollenspielen, schlagt ihr euch in rundenbasierten Kämpfen durch die Spielwelt. Dabei steht ihr meist gleich mehreren Gegnern gegenüber.

Wie üblich verfügen die Pikmin über verschiedene Stärken und Schwächen. Die roten Pflänzchen etwa sind immun gegen Feuer, die blauen überleben im kühlen Nass.

Während wir Captain Olimar offenbar direkt steuern, kontrollieren wir die Pikmin, indem wir sie via Touchscreen-Berührungen kurzerhand durch die Gegend pfeffern.

HEY! PIKMIN

Adventure Auf einen echten vierten Teil müssen wir noch warten, doch auf dem Nintendo 3DS erleben die Pikmin schon bald ein neues Abenteuer.

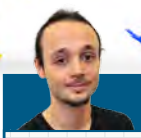
Nicht als eine der erfolgreichsten, aber eine der kreativsten Nintendo-Serien der letzten 15 Jahre, hat sich die *Pikmin*-Reihe mit drei strategielastigen Ablegern für Gamecube, Wii und Wii U eine treue Fangemeinde erarbeitet. Diese muss sich angesichts des ersten Spin-offs der Reihe, das auch deren Handheld-Einstand darstellt, mit einigen Änderungen anfreuden. Erstens: Anstatt in 3D mit leicht isometrischer Ansicht jagen wir den Serien-Hauptprotagonisten Captain Olimar diesmal in 2D durch die gefährliche, an überlebensgroßen Vorstadtgärten angelehnte Pampa. Zweitens: Der spielerische Fokus scheint nun anstatt auf strategischer Nutzung unserer wertvollsten Ressource – der namensgebenden Pikmin, kleiner, pflanzenähnlicher Wesen – auf relativ actionreichem Hüpf- und Adventure-Gameplay zu liegen. „Scheint" deswegen, weil genaue Infos zum Spiel nach wie vor relativ spärlich gestreut sind. Ob wir unsere Pikmin diesmal also nicht erst anbauen und aus dem Boden ziehen müssen?

Dieser (für Pikmin-Verhältnisse) riesige Geselle machte den kleinen Wesen schon anno 2002 auf dem Gamecube das Leben schwer und hat noch immer Dauerhunger.

Alles, was Blüten hat, fliegt

So oder so schmeißen wir sie anschließend durch die Gegend, um Gegner zu besiegen, Hindernisse zu zerstören, Abgründe zu überwinden und mehr. Das stört vielleicht PETA, wirkt spielerisch im gezeigten Videomaterial aber schon sehr spaßig. Je nach der Art des zu überwindenden Hindernisses stehen uns natürlich wieder verschiedene Pikmin-Varianten zur Verfügung. Die blauen etwa können schwimmen, die roten verlieren auch in heißen Gegenden nicht den Nerv und die gelben sind immun gegen Strom und können weiter geworfen werden als ihre Flora-Genossen. Noch nicht bekannt ist, ob man das Spiel auch im Mehrspielermodus wird genießen oder nur alleine loslegen kann. Hingegen wurde bereits verraten, dass zeitgleich mit dem Spiel ein neuer, dazu passender Amiibo im Regal stehen wird; seinen Nutzen in *Hey! Pikmin* wollte man bis dato aber noch nicht verraten.

Lukas Schmid



MEINUNG
Lukas Schmid

„Sieht gut aus, dürfte Spaß machen und versprüht viel Charme – ich freu mich drauf."

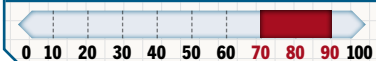
So recht kann ich *Hey! Pikmin* zum aktuellen Zeitpunkt noch nicht einschätzen, was vor allem daran liegt, dass Nintendo trotz des sehr nahen Release-Termins noch relativ wenige Details zu dem Spiel verraten hat. Ist es ein reinrassiges Adventure? Verfügt es über ausgeprägte strategische Elemente, wie man sie aus den drei Hauptablegern der Reihe kennt? Beides ist möglich! Was ich weiß: Kaum jemand kennt sich so gut wie Nintendo damit aus, wenn es darum geht, spaßige 2D-Titel zu entwickeln. Und in Verbindung mit der putzigen *Pikmin*-Atmosphäre und der gelungenen Grafik gehe ich fest davon aus, dass ich damit Spaß haben werde – was auch immer das fertige Produkt ist.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Arzest
Alternative: Steamworld Dig
Termin: 28. Juli 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendos Presseserver und dürften höchstwahrscheinlich zeigen, wie das fertige Spiel auch wirklich aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ



Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die vier Punkte Grafik, Sound, Steuerung und Amiibo (falls vorhanden) separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Breath of the Wild

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EPD
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Keine technische, aber eine künstlerische Meisterleistung. Deutliche Ruckler bei viel Geschehen auf dem Screen und Pop-ins trüben den Eindruck etwas.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute englische, maue deutsche Sprecher, herausragende Musikuntermalung und tolle Soundeffekte

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gyrosensor
Ab und an kraxelt man à la *Assassin's Creed* aus Versehen Wände hoch, ansonsten funktioniert's tadellos.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Ein riesiges, unglaublich abwechslungsreiches und geradezu unverschämt durchdachtes Abenteuer. Zahlreiche weggefallene Serien-Standards werden nicht allen Fans gefallen und Elemente wie die lahme Story und die zu kleinen Dungeons sind auch objektiv betrachtet Schwachstellen, die im Rahmen des großen Ganzen aber kaum ins Gewicht fallen.

AMIIBO 6
Relativ unspektakulär – alle Infos im Extra-Kasten!

PRO / CONTRA
- ++ Fantastisch gestaltete Spielwelt
- ++ Jede Menge sinnvolles Zeug zu tun
- ++ Gameplay-Neuerungen an allen Ecken und Enden
- ++ Quasi vollkommene Missions-Entscheidungsfreiheit
- ++ Keinerlei Bugs beim Testen
- + Toll umgesetztes Ressourcen-System
- + Fast perfekt ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- + Fühlt sich nach wie vor wie *Zelda* an
- – Schlechte deutsche Synchronsprecher
- – Wenige und zu kurze Hauptdungeons

WERTUNG/FAZIT

94

„Extrem kompetent gemachter Open-World-Titel und ein sehr würdiges *Zelda*-Abenteuer“

ICONS

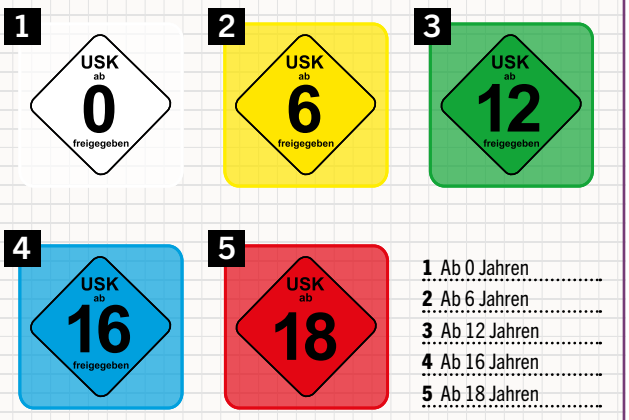
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (31, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: VOEZ (Switch), Has-been Heroes (Switch), Persona 5 (PS4)
Sieht gerade: Bosch – Staffel 2, Castle – Staffel 1, Flash – Staffel 2
Hört gerade: Den VOEZ-Soundtrack
Und sonst: Habe ich meinen 10-tägigen Urlaub im April dazu genutzt, Zelda: Breath of the Wild auf 100 % zu spielen und den Rasen im Garten auf Vordermann zu bringen. Ich habe nun eine ausgeprägte Abneigung gegen Klee. Dieses Zeug aus dem Rasen zu kriegen, ohne entnervt zum Flammenwerfer zu greifen, ist nicht leicht …

LUKAS SCHMID (28, Redakteur)

Spielt gerade: Breath of the Wild. Tjoa.
Sieht gerade: Guardians of the Galaxy Vol. 2
Liest gerade: Bücher. Jetzt biste baff, wa?
Und sonst: „Frühling lässt sein blaues Band / Wieder flattern durch die Lüfte / Süße, wohlbekannte Düfte / Streifen ahnungsvoll das Land. / Veilchen träumen schon, / Wollen balde kommen. / Horch, von fern ein leiser Harfenton! / Frühling, ja du bist's! / Dich hab ich vernommen." So, und wer jetzt weiß, von wem dieses Gedicht ist – googeln gilt nicht! –, der gewinnt ein exklusives „Haste gut gemacht".

KATHARINA REUSS (29, Redakteurin)

Spielt gerade: Flinthook, The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Sieht gerade: Planet Earth 2
Hört gerade: BlooodMusic
Und sonst: Kann ich nur empfehlen, sich mitten in der Woche freizunehmen, mit einer Freundin einen Spa-Tag mit Sauna, Massagen und Gesichtsbehandlung einzulegen, abends den Sport sausen zu lassen, Konsole und Fernseher nicht einzuschalten und stattdessen entspannt auf dem Sofa zu dösen. Ich seh gleich zehn Jahre jünger aus!

JOHANNES GEHRLING (25, Volontär)

Spielt gerade: Super Mario Run, Serious Sam 2 (PC), Mario Kart 8 Deluxe
Sieht gerade: Gotham, (endlich) die 26. Staffel der Simpsons, Drugs Inc. (Netflix)
Hört gerade: Ausnahmsweise nicht Lukas, da der gerade im Urlaub ist
Und sonst: Während ich diese Zeilen schreibe, steht mein erster Urlaub bevor. Das heißt: zehn Tage lang entspannen, kein Pendeln und ganz viel den Frühling im Park und am Main genießen. Und natürlich mal die Familie besuchen, für die im Alltag leider auch kaum Zeit bleibt.

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Liest gerade: Klaus Theweleit – How does it feel: Das Bob-Dylan-Lesebuch
Sieht gerade: Masked and Anonymous, I'm Not There, No Direction Home
Hört gerade: Bob Dylan – The Bootleg-Series Vol.1–12
Und sonst: Die letzte N-ZONE vor dem Urlaub. Da wird schnell noch die ganze Restenergie reingebuttert, damit die Speicher leer sind. Und dann 14 Tage an die Ladestation. Ich weiß nur noch nicht, wo die steht. In Holland, Schottland oder doch auf dem Balkon?

BENJAMIN KEGEL (35, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Dead Space 2 (PC), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Chrono Trigger (SNES), Dead Space (PS3)
Sieht gerade: Alien: Covenant, und zwar im englischen Originalton
Hört gerade: Den Heavy-Metal-Mix, den ich mir für mein neues Auto zusammenstelle! Schließlich muss das gute Stück gleich richtig eingeweiht werden.
Und sonst: Die Kanone auf der rechten Seite ist ein Sammlerstück, das direkt neben dem Leuchtturm an der Küste von Dover steht. Ist sie nicht niedlich?

BERNHARD SCHMID (23, Praktikant)

Spielt gerade: Playerunknown's Battlegrounds und natürlich Zelda … also für die Arbeit … und muss so tun, als hätte ich dabei keinen Spaß – pssst!
Sieht gerade: Mal wieder die Filme von Tarantino. Auf der Sammelbox darf kein einziges Staubkorn landen!
Hört gerade: Diverses. Aber größtenteils Tastatur-Geklappere und den motivierenden Sound vom Lösen der Aufgaben in den Zelda-Schreinen.
Und sonst: Ist gerade mein Fuß eingeschlafen. Ey! Bin ich denn so langweilig?

MICHAEL GRÜNWALD (29, Praktikant)

Spielt gerade: Ghost Recon Wildlands, Kamiko und hoffentlich bald Outlast 2
Sieht gerade: Guardians of the Galaxy Vol. 2
Hört gerade: Die Rock-im-Park-Playlist rauf und runter
Und sonst: Beginnt für mich gerade schon der letzte Monat meines Praktikums. Schade! Außerdem freue ich mich sehr auf das nahende Rock-im-Park-Wochenende. Nur noch 4 Wochen … jetzt muss nur noch das Wetter ein bisschen besser werden.

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Katharina Reuss

Johannes Gehrling

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Reuss	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Graceful Explosion Machine	Fire Emblem Echoes: S. o. V.	Graceful Explosion Machine	Lego City Undercover
FLOP-TITEL	-	-	Puyo Puyo Tetris	-
Lego City Undercover (Switch) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 32	Hach ja, *Lego City Undercover*! Schon auf der Wii U hab ich es sehr gerne gespielt und auf der Switch habe ich noch immer viel Spaß. Zwar hätte ich mir mehr Neues abseits des Koop-Modus gewünscht – aber mei, is halt nicht. **8**	Auf der Wii U ist *Lego City Undercover* an mir vorbeigezogen. Auf der Switch schaue ich mir das Open-World-*Lego* mit *GTA*-Anleihen aber wahrscheinlich zumindest mal an. Falls es die begrenzte Zeit hergibt. **7**	Die ganzen immer gleichen *Lego*-Spiele kann ich inzwischen einfach nicht mehr sehen. Die Formel ist extrem abgegriffen. Gut, auf der Switch gibt es noch nicht so viele *Lego*-Games, deshalb ein paar Gnadenpunkte. **5**	Lego trifft auf *GTA*! Diese Kombination war schon auf der Wii U vor vier Jahren sehr spaßig, jetzt kann man das Action-Adventure auch unterwegs erleben. Wenn jetzt nur noch *GTA 5* für die Switch erscheinen würde … **8**
Puyo Puyo Tetris (Switch) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 36	Ich sag's, wie's ist: Mir ist dieses Knobel-Crossover einfach zu hektisch. Ich mag lieber gemächliche Puzzlespiele wie *Picross* oder *Picross 3D*. Ändert aber freilich nix daran, dass *Puyo Puyo Tetris* ein durchaus gutes Spiel ist. **6**	Ich habe tatsächlich schon seit mindestens zehn Jahren keine Tetris-Umsetzung mehr angerührt. *Puyo Puyo Tetris* hat diesen Umstand nun geändert und ich muss sagen: Es ist echt spaßig, vor allem im Mehrspieler. **7**	Furchtbares Spiel! *Puyo Puyo* macht mich seit jeher ganz fuchsig und aggressiv. Das Design ist aber top und es gibt viel zu lernen und zu meistern, bevor man richtig gut darin ist. Das respektiere ich. **8**	*Tetris* hat wohl jeder schon mal gespielt. *Puyo Puyo* eher nicht. Somit ist die Kombination aus beidem für mich teils gewohnt, teils neu. Für eine kurze Runde zwischendurch top, aber höchste Konzentration ist absolut notwendig! **7**
Has-been Heroes (Switch) ∅ Wertung: 5,5 // Test S. 38	Ich mag den Art-Style des Abenteuers und der Humor spricht mich auch an. Spielerisch jedoch lässt mich der Rogue-like-Titel eher kalt. Wie Johannes kann ich mich mit der Gameplay-Mechanik nur bedingt anfreunden. **6**	In dieses eigentümliche Strategie-Rollenspiel reinzukommen ist gar nicht mal leicht. Wenn es aber erst mal Klick gemacht hat, stellt sich der Spaß ein. Vorausgesetzt, man kann was mit Rogue-like-Konzepten anfangen. **7**	Sieht aus wie ein billiges Handyspiel – dabei ist der Titel von den Machern der hübschen *Trine*-Spiele. In der Masse der hervorragenden Rogue-like-Spiele geht *Has-been Heroes* gnadenlos unter. **4**	Frustrationstoleranz müsst ihr bei *Has-been Heroes* unbedingt mitbringen, denn nach jedem verlorenen Kampf geht's von vorne los. Für Rogue-Action-Fans sicher gut, für mich aber eher frustrierend als spaßig. **6**
Fire Emblem Echoes: S. o. V. (3DS) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 40	Joah, *Fire Emblem*, ne? In diesem Leben werde ich mit der Serie – und Strategie-Titeln an sich – wohl nicht mehr warm. Objektiv betrachtet ein ungemein tolles Teil, für mich aber so interessant wie abgelaufene Haltbarmilch. **7**	Meiner Meinung nach ist *Fire Emblem Echoes* nicht ganz so klasse wie *Awakening* und *Fates*, bringt aber angenehm viel frischen Gameplay-Wind im Vergleich zu den beiden anderen 3DS-Ableger mit sich. **8**	Ich kann noch kein Urteil abgeben, ich bin in solchen Spielen ziemlich schlecht. Spaß macht es mir trotzdem, ich brauche nur sehr viel länger zum Zocken als die Kollegen. Den Handy-Titel kenne ich übrigens nicht. **7**	Mein erstes *Fire Emblem* war vor Kurzem tatsächlich der Mobile-Ableger *Heroes*. Der neue Titel für den 3DS ist natürlich umfangreicher und bietet mehr Tiefgang. Das ist gut, aber die Serie spricht mich einfach nicht so an. **7**
Graceful Explosion M. (Switch eShop) ∅ Wertung: 8,0 // Test S. 60	Dieser kleine Baller-Spaß hat mich in diesem Monat am positivsten überrascht. Technisch ist er zwar extrem simpel, aber die gute Steuerung in Verbindung mit dem sehr schnell knackig werdenden Gameplay überzeugt. **8**	Lasst euch nicht von der kunterbunten Optik täuschen: Dieses Indie-Spiel hat einiges zu bieten. Das clevere Spielkonzept, gepaart mit der effektreichen Präsentation und dem gut genutzten HD-Rumble, macht Laune. **8**	Schön bunt, ganz viel Persönlichkeit trotz simpler Optik, spaßige Mechanik, fertig ist die Spieleempfehlung. Fans von *Resogun* liegen hier genau richtig. Außerdem nutzt der Titel das HD-Rumble-Feature der Switch. **9**	Weltraum-Schießereien sind für mich als Sci-Fi-Fan prinzipiell sehr verlockend. Leider gibt es heutzutage nicht mehr viele Ableger dieser Spielart oder nur mittelmäßige. Dieser hier gehört zum Glück zu den besseren. **7**
Mr. Shifty (Switch eShop) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 61	Ein echt spaßiger Titel! Mir gefällt die Shift-Mechanik, die es dem Helden erlaubt, durch Wände und Hindernisse zu sausen, und auch die Prügeleien finde ich ansprechend. Nur die Rätsel werden relativ schnell eintönig. **7**	Wenn ihr euch mit dem hektischen Spielablauf anfreunden könnt, kann *Mr. Shifty* durchaus süchtig machen. Hin und wieder ist die Menge an Gegnern, die euch ans Leder wollen, aber etwas übertrieben. **7**	*Mr. Shifty* habe ich glatt erstmal mit *Shift Happens* verwechselt. Die Ähnlichkeit beschränkt sich aber auf den Namen. *Mr. Shifty* ist eher ein unblutiges *Hotline Miami* – und damit hatte ich viel Spaß. Ordentlich! **7**	Ein Leben als Einbrecher und jede Menge Schlägereien: Das erwartet euch bei *Mr. Shifty*. Der Indie-Titel weiß zu unterhalten, wenn man damit etwas anfangen kann und kein Grafik-Fetischist ist. Das kann sich sehen lassen. **7**

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2017 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

lukas.schmid@computec.de
und
matti.sandqvist@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH
Stichwort:
Bewerbung
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, Wii U, 3DS und Mobile. Stand: 04. Mai 2017.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
April 2017		
S. 63 NEU eSHOP ACA Neogeo Alpha Mission II	Hamster	06. April 2017
NEU eSHOP ACA Neogeo Fatal Fury	Hamster	20. April 2017
NEU eSHOP ACA Neogeo Over Top	Hamster	27. April 2017
NEU eSHOP ACA Neogeo Samurai Shodown IV	Hamster	06. April 2017
eSHOP Constructor	System 3	28. April 2017
S. 60 eSHOP Graceful Explosion Machine	Vertex Pop	06. April 2017
S. 38 Has-been Heroes	Gametrust	04. April 2017
S. 63 NEU eSHOP Kamiko	Circle Entertainment	27. April 2017
S. 32 Lego City Undercover	Warner Bros. Games	06. April 2017
S. 44 Mario Kart 8 Deluxe	Nintendo	28. April 2017
S. 61 UPDATE eSHOP Mr. Shifty	Tiny Build	13. April 2017
S. 36 UPDATE Puyo Puyo Tetris	Sega	28. April 2017
NEU eSHOP The Jackbox Party Pack 3	Jackbox Games	13. April 2017
S. 62 UPDATE eSHOP Wonderboy: The Dragon's Trap	DotEmu	20. April 2017
Mai 2017		
NEU eSHOP ACA Neogeo Blazing Star	Hamster	04. Mai 2017
NEU eSHOP ACA Neogeo Garou: Mark of the Wolves	Hamster	11. Mai 2017
Disgaea 5 Complete	NIS America	26. Mai 2017
S. 20 UPDATE Minecraft	Mojang	12. Mai 2017
NEU eSHOP NBA Playgrounds	Saber Interactive	09. Mai 2017
NEU eSHOP Thumper	Drool	18. Mai 2017
UPDATE eSHOP Tumbleseed	aeiowu	04. Mai 2017
Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers	Capcom	26. Mai 2017
Juni 2017		
S. 16 UPDATE ARMS	Nintendo	16. Juni 2017
Weitere Ankündigungen		
NEU eSHOP Abraca: Magic Games	Destructoid	Nicht bekannt
AeternoBlade II	Corecell Technology	Nicht bekannt
NEU eSHOP Animal Rivals	Blue Sunset Games	Nicht bekannt
Arms	Nintendo	Frühjahr 2017
NEU eSHOP Battle Chasers: Nightwar	Airship Syndicate	Sommer 2017
NEU eSHOP Battle Sports Mekuru	Nintendo	Sommer 2017
eSHOP Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2017
NEU Cars 3: Driven to Win	Warner Bros. Ent.	28. September 2017
eSHOP Cube Life: Survival HD	Cypronia	2017
eSHOP Dandara	Raw Fury	Sommer 2017
Dragon Ball Xenoverse 2	Bandai Namco	2017
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
NEU eSHOP Earth Atlantis	Pixel Perfex	Nicht bekannt
NEU eSHOP FATE/Extella: The Umbral Star	Marvelous	21. Juli 2017
FIFA 18	Electronic Arts	Ende 2017
Fire Emblem	Nintendo	2018
Fire Emblem Warriors	Nintendo	Herbst 2017
NEU eSHOP Flipping Death	Zoink Games	Nicht bekannt
NEU eSHOP Infinite Minigolf	Zen Studios	Frühjahr 2017
NEU eSHOP Ira	Ore Creative	2017
eSHOP Minecraft: Story Mode	Telltale Games	Nicht bekannt
NEU eSHOP Monopoly für Nintendo Switch	Ubisoft	2017
NEU eSHOP Namco Museum	Bandai Namco	Sommer 2017
NBA 2K18	2K Games	September 2017
eSHOP Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas	FGD Games	2017
NEU eSHOP Party Golf	Giant Margarita	Nicht bekannt
NEU eSHOP Payday 2	505 Games	2017
NEU eSHOP Phantom Trigger	Tiny Build	2017
eSHOP Pocket Rumble	Chucklefish Games	Nicht bekannt
Project Octopath Traveler	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Puzzlebox	Bplus	2017
Rayman Legends Definitive Edition	Ubisoft	2017
Redout	Nicalis	2017
NEU eSHOP RiftStar Raiders	Climax Studios	Nicht bekannt
eSHOP Rime	Tequila Works	Sommer 2017
eSHOP Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
eSHOP Rive	Two Tribes	Nicht bekannt
eSHOP Runner 3	Choice Provisions	Herbst 2017
UPDATE eSHOP Shakedown: Hawaii	vBlank	2017
NEU eSHOP Shaq-Fu: A Legend Reborn	Saber Interactive	Nicht bekannt
NEU eSHOP Sine Mora EX	THQ Nordic	Sommer 2017
S. 21 UPDATE Sonic Forces	Sega	Winter 2017
eSHOP Sonic Mania	Sega	Sommer 2017
S. 16 UPDATE Splatoon 2	Nintendo	21. Juli 2017
eSHOP Stardew Valley	ConcernedApe	Sommer 2017
eSHOP Steamworld Dig 2	Image & Form Games	Sommer 2017
Steep	Ubisoft	2017
Super Mario Odyssey	Nintendo	Ende 2017
Syberia 3	Anuman Interactive	2017
The Binding of Isaac: Afterbirth+	Nicalis	Sommer 2017
The Elder Scrolls V: Skyrim – Special Edition	Bethesda	Herbst 2017
Troll and I	Maximum Games	Frühjahr 2017
Xenoblade Chronicles 2	Monolith Soft	2017
Yooka-Laylee	Playtonic	2017

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
April 2017		
NEU eSHOP Absolutely Unstoppable MineRun	Yappa Pie	13. April 2017
NEU eSHOP ORBIT	RCMADIAX	20. April 2017
NEU eSHOP The Stonecutter	Brave Rock Games	13. April 2017
NEU eSHOP Use Your Words	Smiling Buddha Games	27. April 2017
NEU eSHOP World Sports Competition (VC)	Hudson Soft	06. April 2017
NEU eSHOP Y.A.S.G.	LSA Games	06. April 2017
Mai 2017		
NEU eSHOP Citadale – The Legends Trilogy	Nitrolic Games	04. Mai 2017
NEU eSHOP Darksiders Warmastered Edition	THQ Nordic	23. Mai 2017
NEU eSHOP Fifteen	RCMADIAX	04. Mai 2017
NEU eSHOP Triple Breakout	nuGAME	04. Mai 2017
Weitere Ankündigungen		
eSHOP Action Henk	Curve Digital	2017
eSHOP Battle Princess Madelyn	Cbit Games	Ende 2017
NEU Cars 3: Driven to Win	Warner Bros. Ent.	28. September 2017
eSHOP Drop It: Block Paradise!	Zenfa Productions	Anfang 2017
Earthlock: Festival of Magic	Snowcastle Games	Frühjahr 2017
eSHOP Hive Jump	Graphite Lab	2017
eSHOP Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2017
eSHOP Pinball Arcade	FarSight Studios	2017
UPDATE eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Gory Detail	2017
UPDATE eSHOP World to the West	Rain Games	Sommer 2017

SPLATOON 2 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 21. Juli 2017

UPDATE

ARMS (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 16. Juni 2017

UPDATE

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
April 2017		
NEU eSHOP Ascent of Kings	Nostatic Software	27. April 2017
NEU eSHOP Breakout Defense	nuGAME	20. April 2017
NEU eSHOP Dragon Sinker	KEMCO	06. April 2017
NEU eSHOP Team Kirby Clash Deluxe	Nintendo	13. April 2017
Yo-kai Watch 2: K. Seelen und K. Gespenster	Level-5	07. April 2017
Mai 2017		
UPDATE Cooking Mama: Sweet Shop	Rising Star	25. Mai 2017
NEU eSHOP Elliot Quest	PlayEveryWare	11. Mai 2017
S. 40 Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia	Nintendo	19. Mai 2017
Harvest Moon: Dorf des Himmelsbaumes	Rising Star	11. Mai 2017
Juni 2017		
UPDATE Ever Oasis	Nintendo	23. Juni 2017
UPDATE RPG Maker Fes	NIS America	23. Juni 2017
Weitere Ankündigungen		
eSHOP Antipole DX	Saturnine Games	2017
eSHOP Chicken Wiggle	Atooi	2017
eSHOP Creeping Terror	Sushi Typhoon Games	2017
Cube Creator DX	Arc System Works	Nicht bekannt
UPDATE Culdcept Revolt	NIS America	01. September 2017
NEU Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	28. Juli 2017
eSHOP Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2017
Dragon Quest Monsters: Joker 3 Professional	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
NEU eSHOP Drancia Saga	CIRCLE Entertainment	Nicht bekannt
Etrian Mistery Dungeon 2	Atlus	Nicht bekannt
Fire Emblem Warriors	Koei Tecmo Games	Herbst 2017
eSHOP Forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
eSHOP Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Grinsia	Nicalis	2017
S. 25 UPDATE Hey! Pikmin	Nintendo	28. Juli 2017
NEU Kirby für Nintendo 3DS	Nintendo	Winter 2017
NEU eSHOP Kirby Blowout Blast	Nintendo	Sommer 2017
eSHOP Landwirtschafts-Simulator 18	Focus Home Interactive	Juni 2017
UPDATE Layton's Mystery Journey: K. a. t. M. C.	Level-5	2017
Mighty No. 9	Comcept	2017
S. 24 NEU Miitopia	Nintendo	2017
eSHOP Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2017
eSHOP Mixed Messages	Activision	2017
S. 22 UPDATE Monster Hunter Stories	Capcom	Herbst 2017
Monster Hunter XX	Capcom	Nicht bekannt
Omori	Omocat	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Rise: Race the Future	VD-Dev	2017
Runbow Pocket Deluxe	13AM Games	2017
eSHOP Shakedown Hawaii	vBlank	2017
Shin Megami Tensai: Deep Strange Jorney	Atlus	Nicht bekannt
eSHOP Spheroids	Eclipse Games	2017
Story of Seasons: Trio of Towns	Marvelous	Nicht bekannt
eSHOP Strike Force Foxx	Big John Games	2017
eSHOP Swords & Soldiers 3D	Circle Entertainment	2017
The Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Glory Detail	2017
eSHOP Warlock's Tower	Midipixel Studio	2017
eSHOP Whoa Dave!	Gaijin Games	2017
Yu-Gi-Oh! Saikyo Card Battle	Konami	2017

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2017		
UPDATE Animal Crossing	Nintendo	2017
NEU Harvest Moon: Lil' Farmers	Daredevil Development	25. Mai 2017
Platsch! Karpador!	The Pokémon Comp.	Nicht bekannt

DARKSIDERS WARMASTERED EDITION (Wii U)

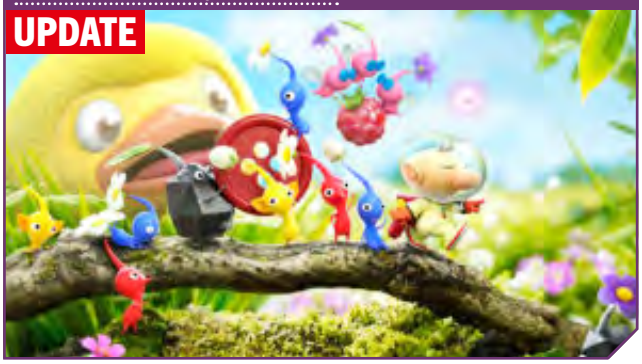
Hersteller: THQ Nordic **Genre:** Action **Termin:** 23. Mai 2017

NEU

HEY! PIKMIN (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 28. Juli 2017

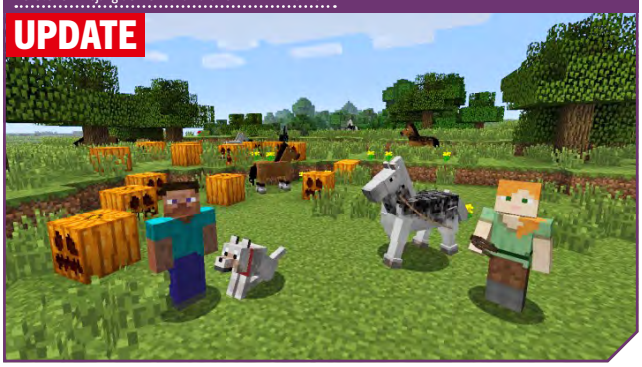
UPDATE



MINECRAFT (SWITCH)

Hersteller: Mojang **Genre:** Adventure **Termin:** 12. Mai 2017

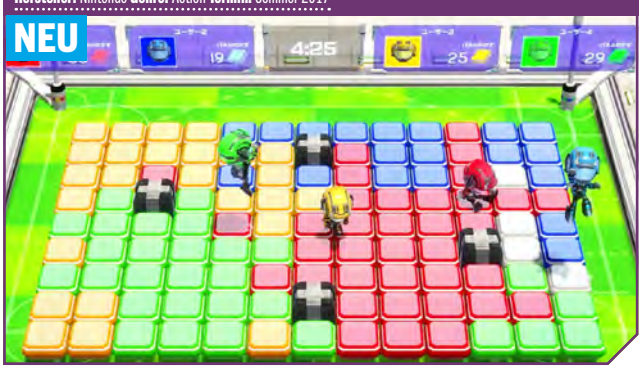
UPDATE



BATTLE SPORTS MEKURU (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Sommer 2017

NEU



LEGO CITY UNDERCOVER

Action-Adventure Chase McCain stellt sich dem Kampf gegen die hinterhältigsten Bösewichte von Lego City. Das Open-World-Spiel im *GTA*-Look erobert nun auch die Nintendo Switch!

Ob *Star Wars*, *Harry Potter* oder die Helden des Marvel-Universums: Über die Jahre hinweg sind schon einige *Lego*-Spiele mit coolen Lizenzen oder neuen Ideen erschienen. *Lego City Undercover*, das bereits 2013 für die Wii U veröffentlicht wurde, setzt auf einen Open-World-Ansatz und unterscheidet sich damit von vielen anderen *Lego*-Spielen. Vier Jahre nach der Erstveröffentlichung kommen nun auch Nintendo-Switch-Spieler in den Genuss des Titels.

Klötzchen-Cop im GTA-Stil

Schnell wird klar, dass dieses *Lego*-Spiel einige Ähnlichkeiten mit *Grand Theft Auto* aufweist. Während Rockstars Megaseller jedoch auf Kriminelle in der Hauptrolle setzt, spielt ihr in *Lego City* einen rechtschaffenen Polizisten namens Chase McCain, der sich auf die Suche nach dem Supergangster Rex Fury macht. Es gibt – wie so oft bei *Lego*-Spielen – unglaublich viele Zwischensequenzen, die zwar durchaus für Lacher sorgen, sich jedoch auch zuweilen in die Länge ziehen, da ihr sie oftmals nicht überspringen könnt.

Nach dem Intro und der ersten rasanten Autofahrt kommt ihr ins Revier, wo ihr eure eigene Polizeiuniform und den Kommunikator erhaltet, ein Tablet, das euch bei der Spurensuche hilft. Ihr sprecht mit der Zentrale per

An Stellen, wo ihr Fähigkeiten benutzen könntet, die ihr noch nicht habt, erscheint ein Schloss. Aber merkt sie euch für später!

Das kommt euch doch auch bekannt vor: *GTA* im *Lego*-Design? Die Parallelen zwischen den beiden Spielen sind sehr offensichtlich.

Videochat, könnt Supersteine aufspüren, die ihr für größere Bauvorhaben braucht, und scannt die Umgebung nach Verdächtigen. Dazu sucht ihr einfach die Umgebung ab. Wenn ihr eine verdächtige Person gefunden habt (diese sind meist orangefarben dargestellt), könnt ihr heranzoomen und belauschen, was sie zu sagen hat. Per Knopfdruck fixiert ihr die Stelle, an der sie sich befindet. Außerdem ist euer Kommunikator wichtig, um versteckte Objekte zu finden. Dazu folgt ihr den Spuren, die das Gerät sichtbar macht.

Fahren (nicht) leicht gemacht: Das Fahren in *Lego City* ist nicht ganz so rasant wie in *GTA*, aber auch hier könnt ihr euer Auto ganz leicht crashen. Mit dem Boost könnt ihr eure Fahrt auch noch beschleunigen, aber nicht alle Fahrzeuge haben dieses Feature.

Koop-Modus auf der Switch

Geändert hat sich im Vergleich zur Wii-U-Version, dass man nun im Koop-Modus zusammen spielen kann, was für jedes *Lego*-Spiel noch einmal ein Pluspunkt ist. Dadurch fällt es wesentlich leichter, die große offene Welt zu erkunden und alle Gegenstände und Geheimnisse zu entdecken. Zwar ist der Koop-Modus nur lokal und nicht online spielbar, aber durch den Splitscreen können beide Spieler ebenso ihrer eigenen Wege gehen. Solo funktioniert das Spiel aber natürlich auch sehr gut – sowohl im Handheld-Modus als auch in der Station mit Controller. Im Handbetrieb wird das gemeinsame Spielen natürlich erschwert, hier bietet es sich eher an, *Lego City Undercover* solo zu durchforsten. Leider ist während des Tests direkt beim Spieleinstieg ein Bug aufgetreten, der es unmöglich machte, weiterzuspielen. Weder im Spiel noch im Menü konnte etwas gesteuert werden. Durch ein Update wurde der Bug jedoch direkt bereinigt und *Lego City Undercover* läuft – einmal abgesehen von wenigen Rucklern im stationären Modus – einwandfrei.

Chase und seine Skills

Auf der Suche nach Rex Fury geratet ihr zunächst einmal an kleine Fische, die euch aber schnell auf die Fährte des bösen Buben bringen. Natürlich könnt ihr die Kleinverbrecher aber nicht einfach laufen lassen, deshalb überwältigt ihr sie per Button-Mashing und legt ihnen anschließend die Handschellen an. Ihr könnt fast alles in *Lego City Undercover* durch kontextsensitive Befehle handhaben: Verbrecher festnehmen, Dinge bauen, mit Gegenständen interagieren und so weiter. Die Steuerung ist sehr simpel; bedenkt jedoch immer, dass die Fähigkeiten von Chase McCain an sein jeweiliges Outfit gebunden sind: So wird er zum Polizisten, Feuerwehrmann, Bauarbeiter, Farmer oder Verbrecher. Außerdem stehen ihm noch viele weitere Outfits zu Verfügung. Scanner und Enterhaken könnt ihr beispielsweise nur als Polizist verwenden, wohingegen ihr natürlich nur als Verbrecher Safes knacken und Türen aufbrechen könnt. Löscht Brände als Feuerwehrmann oder fliegt mit eurem treuen Hühnchen als Farmer über Abgründe. Die mannigfaltigen Verkleidungen können übrigens dankenswerterweise jederzeit gewechselt werden, sobald sie sich einmal in eurem Inventar befinden.

Parkourläufer müsste man sein

Auch ohne seine outfitspezifischen Talente kann Chase an Gebäuden hochklettern, an Wänden entlanglaufen, sich über Abgründe katapultieren und vieles mehr. Diese Parkour-Einlagen erinnern oft an eine Mischung aus *Assassin's Creed*, *Uncharted* und *Prince of Persia*. Jedoch ist der gute Chase in *Lego City Undercover* an bestimmte Orte gebunden: Sucht nach den weiß-blauen Steinen, nur dort kann euch Chase mit seinen Parkour-Tricks beeindrucken. Und wo wir gerade beim Suchen sind: Habt ihr gerade mal keine Lust, eure nächste Mission anzutreten, dann erkundet doch die offene Spielwelt auf eigene Faust, denn es gibt massig zu entdecken.

Versteckte Supersteine, 450 Goldsteine, 65 Supergebäude, 350 verschiedene Verkleidungen für Chase und über 100 Fahrzeuge, die ihr freischalten könnt – Sammler werden

Diverse Fahrzeugangebote: Sogar auf Rasenmähern kann man durch Lego City fahren und die Stadt erkunden. Aber nur sehr sehr langsam. Außerdem gibt es normale Autos, Limousinen, Taxis, Helikopter und sogar ein T-Rex-Skelett!

MEINUNG
Paula Sprödefeld

„Es gibt viel zu entdecken, aber den größten Spielspaß bietet der Koop-Modus!“

Ist *Lego City Undercover* eine Verbesserung gegenüber seinem Wii-U-Vorfahren? Die Antwort lautet: Nein. Dennoch ist der Sprung von levelbasierter Welt zu Open World gelungen. Doch erst im Koop-Modus offenbart das Spiel sein volles Potenzial. Der oft sarkastische *Lego*-Humor trifft genau meinen Geschmack, die Charaktere und Story sind liebevoll ausgestaltet, jedoch ist *Lego City Undercover* für erfahrene Action Adventure-Spieler viel zu einfach; die Rätsellösungen werden dem Spieler schon fast entgegengeworfen und lange Zwischensequenzen können zuweilen nervig werden. Trotz dieser kleinen Macken ist *Lego City Undercover* ein abgerundetes Open-World-Spiel im *Lego*-Design geworden und bietet viel zu entdecken. Hut ab!

Lego City Undercover

Termin: 06. April 2017
Hersteller: Warner Bros.
Entwickler: TT Games
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 7

Einem *Lego*-Spiel entsprechend gute Grafik. Folglich keine Grafikoffenbarung aber dennoch absolut ansehnlich und stimmig.

SOUND 7

Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die Soundeffekte und Sprecher passen zum Spiel und fügen sich sehr gut in die Handlung ein.

STEUERUNG 8

Unterstützt: Pro-Controller
Lässt sich sowohl mit Joy-Cons als auch Pro Controller einwandfrei steuern. Nur bei der Bedienung der Fahrzeuge wäre mehr Präzision schön gewesen.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: Leicht (Stufenlos)
Sowohl im Handheld-Modus für unterwegs als auch im TV-Modus für daheim ganz spaßig.

MEHRSPIELER 9

Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Der Splitscreen-Koop-Modus macht das Spiel erst wirklich interessant, auch wenn er nur lokal verfügbar ist. Besonders praktisch: beide Spieler können die Welt unabhängig voneinander erkunden.

PRO / CONTRA

- ✚ Sehr guter Koop-Modus
- ✚ Typischer *Lego*-Humor
- ✚ Viel zu entdecken durch Open-World
- ✚ Große Auswahl an Verkleidungen und Fähigkeiten
- ✚ Sympathische Figuren
- ✚ Witzige Minispiele
- ➖ Fahrzeuge nicht optimal steuerbar
- ➖ Auf Dauer werden Missionen langweilig
- ➖ Zwischensequenzen teils zu lang
- ➖ Für erfahrene Spieler viel zu einfach

WERTUNG/FAZIT

„Gute Story, toller Spielspaß zu zweit, aber ein wenig zu einfach.“

78

Zu den zahlreichen Minispielen in *Lego City Undercover* zählen auch Bullenreiten, Gewichteheben und Basketball.

hier definitiv glücklich! Fun Fact: Ihr könnt sogar auf einem T-Rex-Skelett durch die Stadt reiten! Neben dem extravaganten Dino findet ihr natürlich auch normale Autos, Stretch-Limousinen, Taxis, Helikopter, ja sogar Rasenmäher (aber Vorsicht, wenn ihr es eilig habt! Die sind ganz schön langsam!). Zwar ist die Steuerung der Fahrzeuge nicht optimal, jedoch könnt ihr einiges an Steinen aufsammeln, wenn ihr immer wieder in andere Autos, Büsche, Wände oder Menschen kracht. Wem das Autofahren im Spiel gar nicht liegt, der kann sich einfach ein Taxi suchen und sich à la *Grand Theft Auto* durch die Stadt chauffieren lassen.

Klasse Spiel? Nicht komplett!

Doch solche kleinen Makel sind dank des Witzes und Charmes des Abenteuers relativ schnell vergessen. Zudem kann man sich über Cameos von berühmten Figuren wie Columbo, Sherlock Holmes und Watson, Starsky und Hutch und vielen mehr freuen. Auch sonst wartet das Spiel mit dem ganz typischen *Lego*-Humor auf. Kaum Kritik? Doch, das Spiel im Ganzen ist nicht perfekt. Die schon erwähnte Fahrzeugsteuerung ist ein Manko und für erfahrene Abenteurer ist es zu leicht und anspruchslos. Die nicht überspringbaren Zwischensequenzen sind zeitweise recht nervig und lang und auf Dauer werden die ähnlichen Aufgaben im *Lego*-Universum auch nicht spannender. Vor allem Eltern mit jungen Kindern können mit *Lego City Undercover* viel Spaß haben, denn ähnlich wie die *Simpsons* oder auch *Futurama* bietet das Spiel lustigen und einfachen Spielspaß für Kinder, aber sarkastische Witze und Anspielungen für Erwachsene. Doch auch für große Fans ist das *Lego*-Spiel für die Aktentasche ein toller Zeitvertreib auf dem Weg zur Arbeit oder dem nächsten wichtigen Meeting. Wer also Lust hat, die Seele baumeln zu lassen, während Chase McCain die bösen Jungs einbuchtet, für den ist *Lego City Undercover* eine gute Anschaffung. **Paula Sprödefeld**

Auch der typische *Lego*-Humor kommt in *Lego City Undercover* bei Weitem nicht zu kurz.

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

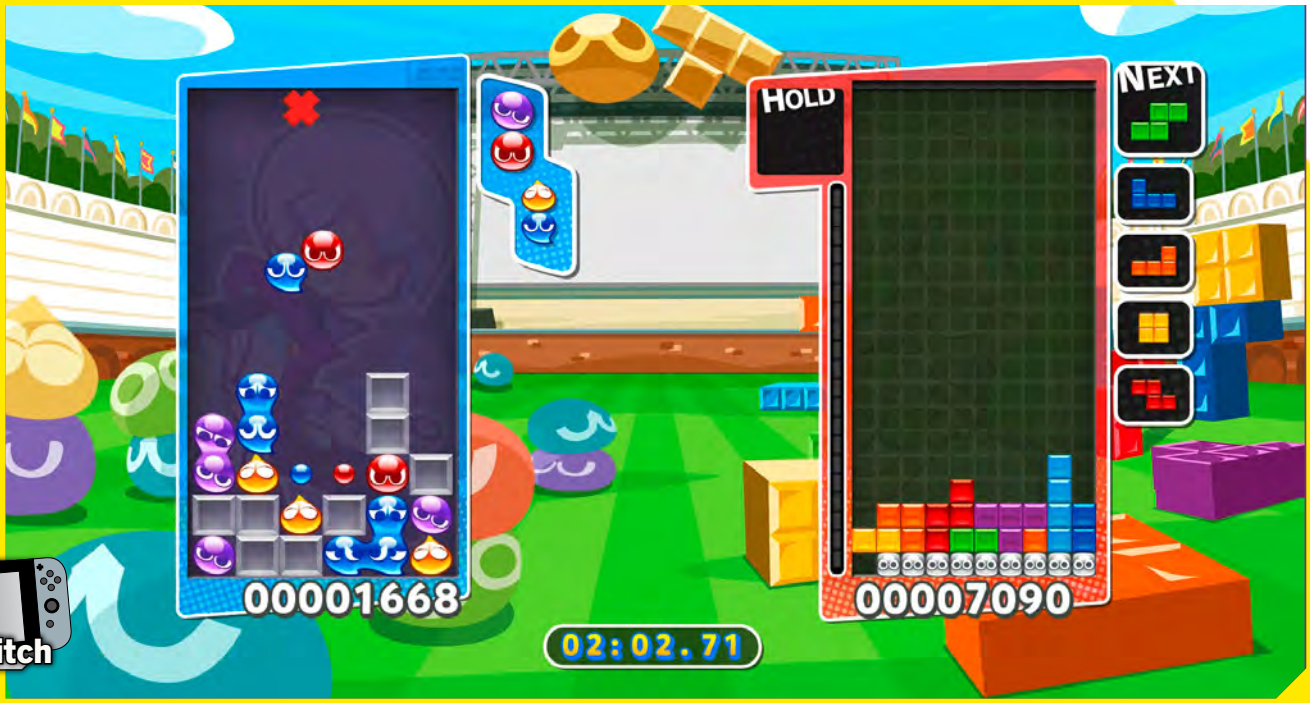
1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

CMG Computec Media Group



PUYO PUYO TETRIS

Geschicklichkeit *Tetris* ist auch nicht mehr das, was es einmal war. Aber im positiven Sinne!

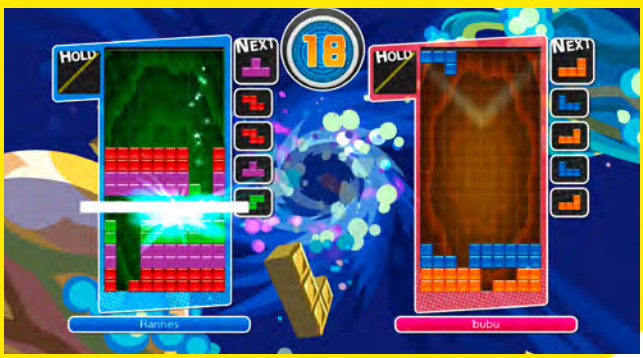
Was macht man mit einem Spiel, das eigentlich schon jeder kennt, welches man aber trotzdem nochmal an den Mann und die Frau bringen will? Klar, verbessern, erweitern und in diesem Fall gleich noch mit dem asiatischen Pendant verschmelzen. Klingt nach Geldmacherei? Ist es aber zum Glück nicht! *Puyo Puyo Tetris* bietet so viel mehr als das klassische *Tetris* und mit *Puyo Puyo* hatten Spieler hierzulande bisher wohl ohnehin eher weniger Kontakt. Herausgekommen ist ein anspruchsvolles, aber dennoch spaßiges Geschicklichkeitsspiel mit unzähligen Modi und Möglichkeiten!

Tetris trifft auf sein Pendant

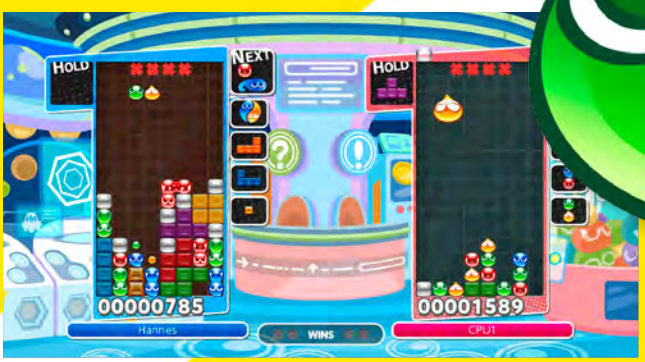
Wisst ihr zum Beispiel, was ein T-Spin ist? Mit diesem Move platziert ihr einen Tetrimino an einer Stelle, in der er beim klassischen *Tetris* gar nicht erst reinpassen würde. Solche und andere Neuerungen wie der Hard Drop (der Tetrimino wird sofort platziert statt erst gemächlich nach unten zu fallen) machen *Tetris* zu einem ganz neuen Erlebnis. Und als wäre das nicht genug, wird das Ganze auch noch mit *Puyo Puyo* vermischt, quasi dem asiatischen *Tetris*. Das Spielprinzip dabei ist ähnlich: Hier müsst ihr die Puyos (bunte Blobs) so platzieren, dass sich mindestens vier gleichfarbige Kügelchen berühren – dann verschwinden sie. Um das Ganze auf die Spitze zu treiben, verschmelzen beide Spiele wahlweise komplett miteinander (Fusion) oder wechseln sich nach einer bestimmten Zeit ab (Swap). Und weil das den Entwicklern bei Sega noch lange nicht genug war, spielt ihr *Tetris*, *Puyo Puyo* oder die Mischung aus beiden in den verschiedensten Modi.

So viele Möglichkeiten!

Da wäre einerseits der Adventure-Modus, quasi die Story des Spiels. Besonders zum Einstieg solltet ihr hier erstmal Erfahrung sammeln und euch mit den zahlreichen Möglichkeiten, Moves und Taktiken vertraut machen. Eine Story führt euch durch diesen Modus, die zwar ganz knuffig und schön gestaltet ist, in-



Im „Big Bang"-Modus müsst ihr besonders schnell vorgegebene Tetris-Felder meistern. Das hilft beim Verinnerlichen der Steuerung und trainiert eure Geschwindigkeit.



Die Meisterdisplizin des Geschicklichkeitsspiels ist wohl der „Fusion"-Modus. Hier müsst ihr sowohl mit Tetriminos als auch Puyos auf dem selben Spielfeld klarkommen.

haltlich aber nicht allzu viel hergibt. Habt ihr erstmal an eurem Skill gearbeitet (wahlweise auch bei den „Lessons"), könnt ihr euch in den „Solo Arcade"-Modus stürzen. Hier habt ihr die freie Auswahl aus *Tetris*, *Puyo Puyo* und den beiden zuvor erwähnten Misch-Modi „Fusion" und „Swap". Im Party-Modus erschweren Items euren Gegnern das Leben oder erleichtern eures, bei „Big Bang" könnt ihr eure Geschwindigkeit unter Beweis stellen und im Challenge-Modus warten weitere spezielle Aufgaben nur darauf, von euch gemeistert zu werden. Obendrein könnt ihr alle Modi bis auf Letztgenannten auch mit bis zu drei Mitspielern im lokalen Mehrspieler-Modus bestreiten; ein umfangreicher Online-Modus tut sein Übriges für den gewaltigen Spielumfang und vor allem die unglaublich breite Auswahl an Möglichkeiten. Wem das alles zu viel ist, der greift einfach zum klassischen *Tetris* oder *Puyo Puyo*, wie man es gewohnt ist.

Die Story des „Adventure"-Modus führt euch in die Welt von *Puyo Puyo Tetris* ein. Englisch müsst ihr dafür können, denn das Spiel bietet keine deutsche Sprache.

Übung macht den Meister

Damit alle diese Möglichkeiten einen Sinn haben, müsst ihr sowohl die Steuerung als auch das Spiel selbst natürlich beherrschen. Dazu ist zunächst wirklich Übung notwendig, denn der spielerische Anspruch von *Puyo Puyo Tetris* ist relativ hoch. Zudem müsst ihr blind und ohne Nachdenken die richtigen Buttons auf dem Controller erwischen, sonst werdet ihr gnadenlos untergehen. Das kann zu Beginn erstmal frustrieren, die Lernkurve ist aber gerade in den ersten Spielstunden hoch und sehr motivierend, sobald die Steuerung sitzt und die ersten Special-Moves glücken. Als problematisch stellte sich lediglich die Steuerung mit nur einem einzelnen Joy-Con heraus, die zu zahlreichen unbeabsichtigten Fehlern führt. Um die Tetriminos oder Puyos präzise zu platzieren, ist es nämlich quasi unerlässlich, das digitale Steuerkreuz zu verwenden, da der Analogstick zu ungenau ist.

Viel Spaß zu einem guten Preis

Habt ihr die Steuerung erst einmal verinnerlicht und die ersten Spielstunden überlebt, bietet *Puyo Puyo Tetris* dank der unzähligen Modi, dem besonders spaßigen Offline-Mehrspieler- und dem ziemlich anspruchsvollen Online-Modus ordentlich Langzeitspaß. Die Möglichkeit, online Punkte zu ergattern und im Rang aufzusteigen, sorgt für zusätzliche Langzeitmotivation. Wenn das noch nicht ausreicht, gibt es außerdem noch den Shop, in dem ihr gegen erarbeitete Credits freischaltbare Gegenstände wie neue Tetriminos und Puyos oder Stimmen der Spielfiguren bekommt. Awards winken zudem für besonders fleißige Spieler. Somit bietet das Geschicklichkeitsspiel zu einem Preis von rund 40 Euro tatsächlich mehr, als wir zuerst dachten. *Puyo Puyo Tetris* zeigt nämlich, dass es durchaus Sinn machen kann, ein eigentlich altes und weithin bekanntes Spielprinzip noch einmal anzupacken und etwas Neues daraus zu schaffen. Das Experiment ist den Entwicklern bei Sega glücklicherweise gelungen. Das Gute daran für alle Nintendo-Fans: Mit *Puyo Puyo Tetris* hat die Switch jetzt ein richtig gutes Geschicklichkeitsspiel im Repertoire.

Johannes Gehrling

Im „Party"-Modus bringt ihr eure Kontrahenten mit hinterlistigen Items um den Verstand. Oder ihr verschafft euch einen Vorteil.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Nach 15 Jahren *Tetris*-Abstinenz bin ich wieder im Klötzchen-Fieber."

Der Test zu *Puyo Puyo Tetris* war für mich zugegebenermaßen eher vom Schlag „irgendeiner muss es halt machen". Dennoch bin ich natürlich unvoreingenommen an das Spiel gegangen, nur habe ich mir nicht allzu viel erwartet. Umso mehr wurde ich dafür mit einem richtig schönen Geschicklichkeitsspiel belohnt. Klar, etwas Frust gehört anfangs einfach dazu, doch mit fortschreitender Spielzeit wurde ich immer besser und das Spiel damit für mich immer spaßiger. An Weltklasse-Spieler, deren Videos ich mir auf Youtube angeschaut habe, werde ich wohl niemals rankommen. Das macht aber nichts, denn mit meinen Freunden hatte ich in einigen spaßigen Sessions ordentlich Spaß. Und darauf kommt es schließlich an.

Puyo Puyo Tetris

Termin: 28. April 2017
Hersteller: Deep Silver
Entwickler: Sega
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Zweckmäßig, aber dennoch hübsch: das beschreibt das für's Auge Gebotene wohl am besten. Die Comics im Adventure-Modus sind recht hübsch anzusehen.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch
Die Musik gewinnt wohl keinen Grammy-Award, passt aber gut zum Spielgeschehen auf dem Bildschirm.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro-Controller, HD Rumble
Zu Beginn durchaus frustrierend. Mit fortschreitendem Spielverlauf geht die Steuerung aber in Fleisch und Blut über und funktioniert dann auch angemessen. Nur nicht mit einzelnem Joy-Con-Controller.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Sämtliche Modi sind einzeln spielbar. Grundsätzlich muss man das Spiel aber mögen, denn nur dann sind die vielen Möglichkeiten auch sinnvoll. Ist das der Fall, gibt es mehr als genug zu tun.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2-4 **Spieler offline:** 2-4
Ob man menschliche oder computergesteuerte Gegner bevorzugt, ist Geschmackssache. Prinzipiell funktioniert *Puyo Puyo Tetris* im Mehrspieler-Modus sowohl offline als auch online gut und reibungslos.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Toller Mehrspieler-Titel
- ✚ Viele und abwechslungsreiche Modi
- ✚ Motivierende Lernkurve
- ✚ Langzeitspaß garantiert
- ➖ Sehr starke Konzentration nötig
- ➖ Steuerung mit einzelnem Joy-Con schlecht
- ➖ Keine deutsche Sprache/Texte

WERTUNG/FAZIT

78

„Überzeugt dank zahlreicher Möglichkeiten vor allem Geschicklichkeits-Fans!"

Switch

eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

HAS-BEEN HEROES

Strategie Hoffentlich habt ihr eine ordentliche Frustresistenz, denn dieses ungewöhnliche Fantasy-Strategie-Spiel nimmt euch richtig hart ran.

Heldengeschichten laufen im Grunde immer nach dem gleichen Prinzip ab: der anfangs meist unerfahrene Heroe bricht aus irgendwelchen Gründen zu einer Reise auf, bezwingt Unmengen an Bösewichtern, wird dabei unglaublich stark und rettet am Ende wahlweise sein Dorf, die Prinzessin, die Welt oder gar das Universum. Doch was folgt dann? *Has-been Heroes* setzt genau dort an und nimmt die typische Heldensaga auf den Arm. Viele Jahre nachdem eine Heldengruppe Frieden ins Königreich gebracht hat und sich die einstige Gruppe zerstreut hat, ruft der König nach Hilfe. Diesem Ruf kommen lediglich ein abgehalfterter Krieger und ein steinalter Mönch nach, die ihren Zenit längst überschritten haben. Ihnen schließt sich eine blutjunge Diebin an, die von den Heldensagen hörte und selbst zu Ruhm gelangen möchte. Die Aufgabe der dreiköpfigen Truppe? Sie sollen die beiden Prinzessinnen heil zur Schule begleiten. Was banal klingt, gestaltet sich – wie sollte es anders sein – jedoch als äußert schwierig. Denn auf dem Schulweg tauchen plötzlich Untote und Monster auf.

Hier herrscht der Zufall

Die Gegner sind, gemessen an typischen Fantasy-Standards, eigentlich nicht besonders stark, doch eure Pseudo-Helden sind es eben auch nicht – weshalb ein paar Treffer der Monster bereits den Tod eines Recken bedeuten können. Erliegt einer der drei Kämpfer, heißt es Game-over und ihr müsst die Reise von vorne beginnen. *Has-been Heroes* setzt nämlich auf ein Rogue-like-Spielprinzip. Es geht also nicht darum, das Spiel ein Mal durchzuspielen und das war's. Stattdessen liegt der Reiz darin, die Reise immer wieder aufs Neue anzutreten und bei jedem Versuch (egal ob er nun glückt oder ihr scheitert) neue Spielelemente freizuschalten. Die Spielkarte besteht dabei aus verschiedenen Regionen, wobei jede Region aus Kreuzungen und Verbindungswegen zusammengesetzt ist. An den Kreuzungen können Kämpfe bevorstehen oder ihr findet dort hilfreiche Orte wie einen Zauberhändler, einen Altar, einen Schlosser, Schatztruhen oder Rastplätze. Grundsätzlich müsst ihr stets vom Startpunkt einer Region ganz links bis zum Boss ganz rechts. Welchen Weg ihr durch das Straßennetz einschlagt, ist

Wenn ihr einem Gegner alle seine Ausdauerpunkte abzieht, wird er temporär betäubt und ist zudem verwundbar. Hilfreich sind auch Elementarzauber.

Mit Herausforderungen geizt *Has-been Heroes* zu keiner Zeit. Besonders heftig sind die Bosskämpfe, wo ihr mitunter mit ganzen Gegnerhorden zurechtkommen müsst.

dabei aber euch überlassen. Bezwingt ihr sämtliche Bosse aller Regionen, gewinnt ihr den Durchlauf und schaltet einen komplett neuen Helden frei sowie eine Vielzahl an neuen Zufallselementen – denn das Straßennetz wird samt der anzutreffenden Gegner sowie der hilfreichen Orte jedes Mal zufällig aufgebaut. Das sorgt für Abwechslung und gepaart mit dem Freischalten der vielen hundert Spielelemente bleibt *Has-been Heroes* selbst nach 30 oder 40 Durchläufen noch frisch genug, um zum Weiterspielen zu motivieren. Zumal mit jedem Sieg euer Abenteuer um eine Region größer wird und die Herausforderung zunehmend anziehender. Der Haken ist aber, dass durch den zufälligen Spielablauf auch sehr schnell Frust aufkommen kann, da der Schwierigkeitsgrad nicht von schlechten Eltern ist und eure Helden mitunter verdammt schnell ins Gras beißen. Besonders die ersten paar Stunden sind heftig, da die Starthelden wenig auf dem Kasten haben und ihr noch kaum Items und Zauber freigespielt habt.

An vielen Weggabelungen findet ihr Händler, Schatztruhen, Kartographen oder andere nützliche Orte wie dieses Lager, wo eure Helden verschnaufen können.

Schwer, aber tiefgängig

Das spielerische Kernstück von *Has-been Heroes* sind die strategischen Kämpfe, die auf drei Bahnen stattfinden und mit fortlaufendem Spielfortschritt zunehmend an Tiefe gewinnen. Jeder eurer Helden steht ganz links auf einer Bahn, während die Monster von rechts heranströmen und euren Spielfiguren an den Kragen wollen. Bevor sie das schaffen, müsst ihr eure Spielfiguren taktisch clever auf ihrer jeweiligen Bahn nach vorne preschen lassen, um einen Angriff zum Besten zu geben. Dabei müsst ihr stets auf das Zusammenspiel zwischen der Menge an Attacken eurer Recken und Ausdauerpunkte der Feinde achten. Euer Krieger schlägt beispielsweise nur ein Mal zu, dafür aber richtig hart. Die Diebin hingegen hat bei jeder Attacke drei Schläge, verursacht aber deutlich weniger Schaden mit jedem Treffer. Das ist deshalb enorm wichtig, da jedes Monster (und auch eure Helden) eine bestimmte Zahl an Ausdauerpunkten haben, die ihr euch wie Schutzschilde vorstellen könnt. Jeder Treffer entfernt einen Ausdauerpunkt und wenn alle verbraucht sind, wird das Monster kurzzeitig betäubt – in diesem Zustand könnt ihr dessen Lebenspunkte mit weiteren Angriffen abziehen. Es geht also darum, die eigenen Figuren in der besten Reihenfolge angreifen zu lassen. Denn nach jeder Attacke eines Helden, habt ihr die Möglichkeit, dessen Bahn mit der einer eurer anderen zwei Figuren zu tauschen. Hat man dieses grundlegende Prinzip erst mal verstanden, bieten die Kämpfe viel taktischen Spielraum. Hinzu kommen unzählige Zauberfähigkeiten mit sehr praktischen Eigenschaften, diverse Elemente wie Eis, Feuer, Blitz, Gift, viele Items, die euren Recken nützliche Spezialeigenschaften verpassen, und natürlich haufenweise unterschiedliche Gegnertypen und Bosse, die euch auf verschiedene Arten auf die Probe stellen. Genug Frustresistenz vorausgesetzt, können Fans von Rogue-like-Spielen lange Spaß an *Has-been Heroes* haben.

Viktor Eippert

Die Spielwelt ist zufällig aufgebaut. Unten rechts auf der Karte seht ihr euren bisherigen Weg und wo ihr noch hinkönnt.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Die große Einstiegshürde hält den Strategie-Spaß unnötig zurück.“

Wie bei anderen Rogue-like-Titeln ist *Has-been Heroes* eine echte Spielspaß-Achterbahn. Es gab Momente, da habe ich das Spiel zum Teufel gewünscht. Doch dann gab es auch Momente, wo ich eine grandiose Mischung aus Zaubern und Items erbeuten konnte und so wirklich viel Spaß in den Kämpfen hatte. Leider fehlt dem Spiel ein ordentliches Tutorial, um das Kampfsystem in all seinen Facetten zu erläutern. Denn erst, wenn man das beherrscht, entfaltet der ungewöhnliche Strategie-Titel sein volles Potenzial. Umso unverständlicher finde ich es daher, dass die Entwickler den Spieler so gut wie alles selbst herausfinden lassen. Das kann durchaus seinen Reiz haben, hier sorgt es aber dafür, dass viele Spieler nach wenigen Stunden entnervt das Handtuch werfen werden. Blöd, denn hier steckt viel drin.

Has-been Heroes

Termin: 04. April 2017
Hersteller: Gametrust
Entwickler: Frozenbyte
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 24,99 Euro

GRAFIK 7

Das Spiel setzt auf einen sehr eigenen Comic-Look. Der ist nicht atemberaubend, aber auch nicht schlecht.

SOUND 7

Sprache/Text: Fantasiesprache/Deutsch
Die Sprachausgabe beschränkt sich auf wenige Textchen der Spielfiguren in einer Fantasiesprache. Die Musik passt immer gut zu den Geschehnissen im Spiel, ist aber nicht sehr erinnerungswürdig.

STEUERUNG 8

Unterstützt: Pro-Controller, HD Rumble
Die Steuerung geht nach einer halben Stunde in Fleisch und Blut über und ist sowohl mit dem Pro-Controller als auch den Joy-Cons unkompliziert.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: schwer (stufenlos)
Genretypisch spielt ihr immer wieder neue Durchläufe der gleichen Kampagne, wobei die Spielwelt jedes Mal zufällig aus bestimmten Elementen generiert wird. Der Umfang kann dabei stark schwanken, da es davon abhängt, wann ihr der Spielmechaniken überdrüssig werdet. Doch stellt euch auf einen knüppelharten Schwierigkeitsgrad und eine heftige Einstiegshürde ein!

PRO / CONTRA

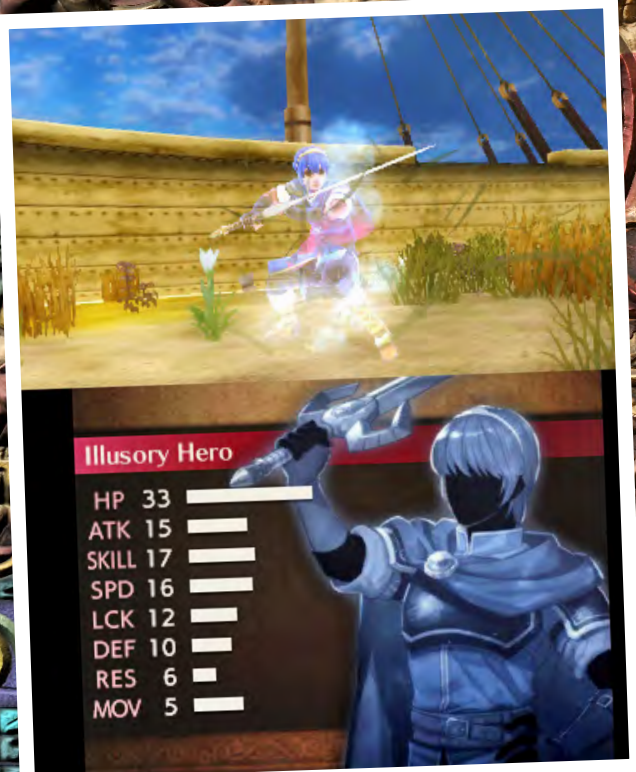
- ++ Interessante, tiefgängige Taktik-Kämpfe
- \+ Helden sind sehr unterschiedlich
- \+ Freischaltungen motivieren
- \+ Großer Umfang
- \+ Super für kurze Häppchen unterwegs
- \- Ungenügendes Kampf-Tutorial
- \- Viele Gegner ähneln sich sehr
- -- Krasse Einstiegshürde
- -- Spielspaß ist maßgeblich vom Zufall abhängig

WERTUNG/FAZIT

74

„Verdammt schweres, aber motivierendes Strategie-RPG mit interessanten Kämpfen.“

FIRE EMBLEM ECHOES SHADOWS OF VALENTIA



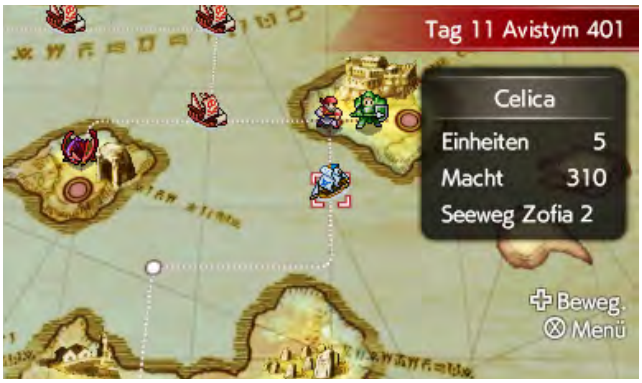
Per Amiibo beschwört ihr Helden früherer Episoden, die euch für eine Runde selbstständig unterstützen. Aber Vorsicht, das kostet viel Lebensenergie!

Strategie Um den Kontinent Valentia zu retten, ziehen die Jugendfreunde Alm und Celica in die Schlacht. Doch kämpfen sie gemeinsam?

Überraschend war sie, die Ankündigung von *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia* im Rahmen einer Nintendo-Direct-Präsentation am 18. Januar dieses Jahres. Doch nur etwa ein Jahr nach dem episch-dreigeteilten *Fire Emblem Fates* hat es Entwickler Intelligent Systems tatsächlich geschafft, einen neuen Teil der mittlerweile wieder enorm populären Fantasy-Taktik-Reihe fertig zu stellen. Wobei, um eine wirklich neue Episode handelt es sich bei *Fire Emblem Echoes* eigentlich nicht. Der Taktikspaß für unterwegs ist ein Remake von *Fire Emblem Gaiden*, das im März 1992

In Dungeons findet ihr göttliche Statuen. Hier ändert ihr die Klasse eurer Figuren, ihr könnt euch aber auch ausruhen und das Zeitenrad einsetzen.

Mit ihren detaillierten Figuren und den eleganten Animationen sind die Kampfsequenzen der grafische Höhepunkt des Abenteuers.



Auf der Weltkarte bewegt ihr eure Figuren zum nächsten Ziel. Ab dem dritten Kapitel entscheidet ihr selbst, ob ihr mit Alms oder mit Celicas Truppe zieht.

WAS HAT SICH IM VERGLEICH ZUM 8-BIT-ORIGINAL GEÄNDERT?

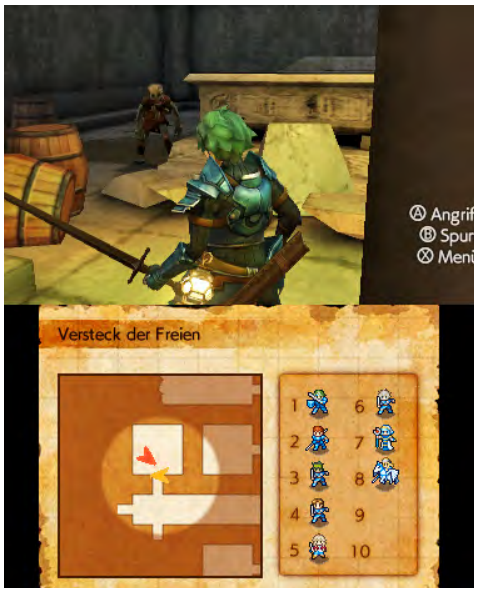
Als Remake ist *Fire Emblem Echoes* oft sehr, sehr nah am 8-Bit-Original *Fire Emblem Gaiden* von 1992 dran: Genau wie dieses verzichtet auch die aktuelle Version auf das Waffendreieck und lässt den Spieler selbständig diverse Dungeons erforschen. Aber es existieren einige große Unterschiede: Die 3DS-Variante ist etwas einfacher und bietet mehr Spielkomfort, und mit Alms Jugendfreundin Faye und dem neuen Bösewicht Berkut gibt es neue Figuren im Spiel. Wo man im Original noch direkt durch Dörfer und Siedlungen laufen konnte, erforscht man diese nun per Menü. Der Umfang wurde zudem erhöht: Neben dem bereits erwähnten Prolog gibt es auch ein neues Epilog-Kapitel, das im Famicom-Original nicht enthalten war.

exklusiv in Japan für das Famicom erschien – die japanische Variante des NES. Mehr über die Unterschiede zum Original erfahrt ihr im Infokasten oben.

Bürgerkrieg in Valtentia

Nun aber zu *Fire Emblem Echoes*. Worum geht's? Auf dem Kontinent Valentia liegt so einiges im Argen: Der bisherige Frieden zwischen den beiden Königreichen Rigel und Zofia wird zunehmend brüchiger und als Kanzler Desaix König Lima IV. von Zofia ermordet, um selbst die Macht zu ergreifen, kommt es schließlich zum Bürgerkrieg, in den sich auch das nördlich gelegene Rigel kräftig einmischt. Und mittendrin landen Alm und Celica. In ihrer Kindheit waren die beiden unzertrennlich, bis Celica zu ihrer eigenen Sicherheit das abgelegene Dorf Ram verlassen musste. Etliche Jahre später sorgt das Schicksal dafür, dass sich die Wege der beiden wieder kreuzen. Alm wird auf einmal zum Anführer der Rebellenarmee, die sich gegen Kanzler Desaix stellt, während Celica sich auf den Weg zum Tempel der Göttin Mila macht, um deren Schutz für das geplagte Zofia zu erbitten.

Nach einem kurzen Prolog in der Kindheit der beiden Helden spielt ihr erst jeweils ein Kapitel mit Alm und mit Celica und deren jeweiligen Mitstreitern, bis die beiden sich nach etwa zehn Stunden im dritten Abschnitt wieder treffen. Von da an folgen die zwei Hauptfiguren zwar weiterhin eigenen Handlungssträngen, ihr wechselt aber selbst auf der Weltkarte jederzeit zwischen den parallel stattfindenden Abenteuern der beiden Protagonisten.



Im Dungeon treiben sich miese Monster herum. Mit einem schnellen Schlag sichert ihr euch im Kampf die Initiative.

Die blauen Felder zeigen eure Laufreichweite an, die roten zeigen die Felder, die ihr noch attackieren dürft.

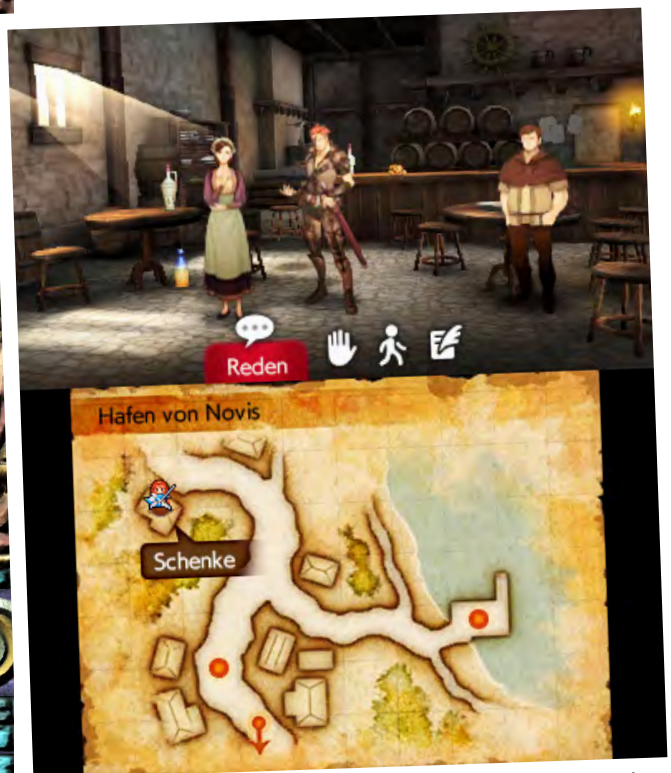
Celicas Abenteuer beginnt auf einer abgelegenen Insel. Beim Übersetzen zum Festland bekommt sie es mit einer Menge gemeiner Piraten zu tun.

Celica trifft Valbar und seine Kumpels beim gemeinsamen Sturm auf eine Piratenfestung. Nach dem Sieg schließen sich euch die drei Kämpfer gerne an.

Mehr RPG-Elemente

Die inhaltliche Prämisse mit ihrer Mischung aus Politik und Fantasy ist typisch *Fire Emblem*, spielerisch geht *Echoes* aber andere Wege als die beiden 3DS-Vorgänger *Awakening* und *Fates*. Einige Elemente der letzten Episoden gibt es hier nicht, allen voran fehlen der Ausbau der eigenen Basis und die Möglichkeit, gezielt Figuren miteinander zu verkuppeln und Nachwuchs zu erzeugen. Auf Interaktion muss man aber dennoch nicht verzichten: Immer wieder dürft ihr im Eifer des Gefechts Dialoge zwischen befreundeten Figuren auslösen, die deren Beziehung vertiefen und für bessere Leistungen im Kampf sorgen, wenn sie nahe beieinanderstehen. Besonders überraschend: der Wegfall des Waffendreiecks, immerhin das spielbestimmende Element bei allen bisher im Westen erschienenen Episoden von *Fire Emblem*! Schwerter, Äxte und Lanzen stehen nicht mehr im Stein-Schere-Papier-Prinzip zueinander, trotzdem fühlen sich die Kämpfe schnell vertraut an. Rundenbasiert zieht ihr eure Söldner, Bogenschützen, Ritter und Magier über eine in quadratische Felder aufgeteilte Karte und greift den Feind an, wenn er in Reichweite ist. In einer schick animierten 3D-Sequenz wird der Angriff ausgespielt, um das Risiko eurerseits zu minimieren, seht ihr bereits vorher eine Prognose zu Trefferquoten und möglichem Schaden. Aufpassen solltet ihr bei magisch orientierten Figuren: Das Auslösen mächtiger Zauber kostet einen Teil eurer Lebensenergie. So erlernt Celica beispielsweise einen effektiven Zauber gegen untote Gegner, ein Einsatz kostet allerdings direkt auch vier Lebenspunkte – haltet also besser stets einen Heiler in der Nähe. Immerhin freut der sich dann, werden in dieser Episode doch auch für das Zusammenflicken verletzter Einheiten wertvolle Erfahrungspunkte verliehen.

In *Fire Emblem Echoes* hat Intelligent Systems den Rollenspielaspekt stark ausgebaut. Dörfer und Schlösser erforscht ihr in Standbildern. Dort redet ihr mit Passanten, nehmt Quests an oder sammelt herumliegende Gegenstände und Waffen ein. Ziemlich beeindruckend sind die 3D-Dungeons, die ihr wie in einem klassischen RPG erforscht. Ihr zerschlagt Fässer, findet geheime Durchgänge, Kisten mit wertvollen Schätzen und natürlich zahlreiche Monster. Verpasst ihr ihnen einen saftigen Hieb von hinten, erhaltet ihr im kommenden Kampf die Initiative. Tief im Dungeon findet ihr oft eine Götterstatue, bei der ihr – die entsprechende Stufe eurer Figur vorausgesetzt – einen Klassenwechsel vornehmt. Oft entdeckt ihr auch magische Quellen, wo ihr ein paar eurer Charakterwerte steigern dürft. Aber Vorsicht, ihr solltet euch in den Dungeons nicht zu sehr verausgaben. Lasst ihr ein oder zwei Einheiten die ganze Arbeit in den Kämpfen übernehmen, werden diese bald ermüden und gehen dann bis zum Verlassen der schummrigen Gemäuer mit reduzierten Charakterwerten in den Kampf. Dem wirkt ihr entgegen, indem ihr bei der bereits erwähnten Statue mit einer kleinen Nahrungsspende um göttlichen Beistand bittet.



Fire Emblem Echoes bietet mehr Rollenspiel-Elemente als die Vorgänger. In der Kneipe unterhaltet ihr euch mit Passanten und heuert vielleicht sogar neue Mitstreiter an!

Dieser Stufenanstieg hat sich gelohnt: Leon steigert gleich vier Charakterwerte. Leider fällt nicht jeder Aufstieg so üppig aus wie dieser…

Kämpft ihr lange genug mit einer ausgerüsteten Waffe, erlernt ihr eine nützliche Spezialfähigkeit, die euer taktisches Potenzial oft stark erweitert.

Komfort im Kampf

Um dem Spieler das Leben zu erleichtern, haben die Entwickler dem Taktik-Rollenspiel so manche Komfortfunktion spendiert. Vor Spielbeginn wählt ihr zwischen zwei Schwierigkeitsgraden und entscheidet, ob ihr sterbliche Helden wollt oder ob im Kampf gefallene Figuren in der nächsten Mission wieder mit von der Partie sein sollen. Noch komfortabler ist die recht früh im Spiel eingeführte Funktion, bereits getane Züge zurückzunehmen. Zunächst geht das nur einmal pro Kampf, wenn ihr Ausschau nach entsprechenden Gegenständen haltet, dürft ihr die Funktion im Verlauf des Abenteuers allerdings auch öfters einsetzen. Auf diese Weise rettet ihr durchaus auch mal das Leben eines Mitstreiters, wenn ihr wieder einmal zu ungestüm voran geprescht seid oder gegnerische Bogenschützen euren verletzlichen Pegasusreiter mit einem Glückstreffer vom Himmel geholt haben.

Auch Amiibo werden hier wieder unterstützt. Besitzt ihr die beiden neuen Amiibo von Alm und Celica, schaltet ihr mit jedem davon eine neue, optionale Herausforderung frei, andere Amiibo lassen euch hingegen Figuren im Kampf beschwören. Setzt ihr die *Fire Emblem*-Helden aus *Smash Bros.* ein, greifen euch Marth, Ike, Robin, Lucina und Co. für eine Runde unter die Arme, andere Amiibo lassen euch immerhin noch gewöhnliche Einheiten beschwören. Doch Obacht, eine solche Aktion kostet euch direkt zehn Lebenspunkte – Amiibo-Einsatz will im Kampf also gut bedacht sein.

Saubere Inszenierung

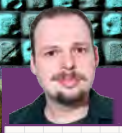
In technischer Hinsicht sieht man *Fire Emblem Echoes* seine Verwandtschaft zu *Fire Emblem Fates* deutlich an. In der taktischen Kartenansicht werden verbündete und feindliche Einheiten als reduzierte Sprites dargestellt – das ist nicht hübsch, aber übersichtlich.

Bevor ihr angreift, solltet ihr euch stets vergewissern, dass eure Aktion auch Chancen auf Erfolg hat und ihr nicht einem möglichen Konterangriff zum Opfer fallt.

Kommt es dann zum Angriff, lässt der 3DS die Grafikmuskeln spielen: Ohne einen harten Schnitt fährt die Kamera aufs Schlachtfeld und zeigt Freund wie Feind als detaillierte 3D-Modelle, die sich in einer spektakulär animierten Sequenz gegenseitig verprügeln. Dabei werden nicht einfach stumpf immer wieder die gleichen Animationen abgespult, stattdessen passen sich die Manöver der Situation an: Weicht euer Schwertmeister zum Beispiel dem Angriff des feindlichen Axtschwingers aus, holt er noch in der Ausweichbewegung aus und startet einen schnellen Gegenangriff.

Die übrige Präsentation überzeugt ebenfalls. Die Dungeons sind grafisch ansehnlich und müssen sich nicht vor Konkurrenten wie Atlus' *Shin Megami Tensei IV* verstecken und die Portraits aus der Feder von Illustratorin Hidari können sich ebenfalls sehen lassen. Die Musik untermalt das Geschehen mal dramatisch, mal heldenhaft, die Sprecher verkörpern ihre Rollen mit viel Elan. Apropos Sprecher: Auch in der deutschen Version gibt es nur englische Sprachausgabe. Nintendo bietet weder den japanischen Originalton an, noch wurde in eine deutsche Synchronisation investiert – durchaus schade, haben die Japaner doch mit Spielen wie *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* oder *Yo-Kai Watch 2* gezeigt, dass sie die Kunst der stimmungsvollen Synchronisation durchaus beherrschen. Dafür sind die deutschen Texte sehr charmant geschrieben und überzeugen mit der richtigen Mischung aus Drama und Humor. Im Kampf auf Leben und Tod bleiben die sympathischen Protagonisten angemessen ernst, zwischen den Missionen wird dagegen auch gerne mal albern rumgeflachst. Wenn sich beispielsweise Celicas Leibwächter Mae und Boey wieder einmal in die Haare kriegen, bleibt kein Auge trocken – und trotzdem scheint immer wieder durch, dass die beiden Magier sich eigentlich ja doch mögen.

Thomas Nickel/Benedikt Plass-Fleßenkämper



MEINUNG
Thomas Nickel

„Ein würdiger letzter 3DS-Auftritt für *Fire Emblem* – mit kleinen Schwächen im Detail."

Auch im dritten 3DS-Anlauf machen die Schlachten von *Fire Emblem* jede Menge Spaß. Die flotte Bedienung, die tollen Kampfsequenzen und die oft gut ausbalancierten Szenarien motivieren Schlacht um Schlacht. Allerdings könnte die starke Reduktion der sozialen Aspekte der Vorgänger manchen Spieler irritieren. Dafür lockern Dungeons und Dörfer die taktische Schlachtplatte auf. Schade ist allerdings auch, dass gerade in den Dungeons die Kämpfe etwas austauschbar und taktisch nicht allzu komplex sind. Ferner fühlt sich das Spiel manchmal etwas gestreckt an: Muss Celica auf dem Weg übers Meer gleich vier Mal gegen angreifende Piraten kämpfen? Letzten Endes sind das aber Beschwerden auf hohem Niveau: Auch dieses *Fire Emblem* wird euch Stunde um Stunde an den 3DS fesseln!

Fire Emblem Echoes

Termin: 19. Mai 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Intelligent Systems
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 9
Die Kampfsequenzen sind das grafische Highlight des Spiels und beeindrucken mit toll gestalteten und sauber animierten Figuren und tollen Angriffsmanövern.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die Musik besitzt wieder einmal veritable Ohrwurmqualitäten, während die Soundeffekte ordentlich Bumms haben. Die englischen Sprecher überzeugen.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Touchscreen
Die Menüs sind übersichtlich und die erweiterten Komfortfunktionen wie das optionale Zurückspulen im Kampf minimieren das Frustpotenzial.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (2 Stufen)
Im Gegensatz zum Vorgänger spielt ihr hier die Geschichten um Alm und Celica parallel. Auch wenn manche Aspekte der anderen 3DS-Episoden fehlen, werdet ihr hier gut 40 Stunden beschäftigt sein.

AMIIBO 7
Die Figuren von Alm und Celica bieten eigene Herausforderungs-Szenarien, andere Figuren rufen für eine Runde helfende Helden in die Schlacht.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Jede Menge interessante Figuren
- ✚✚ Die Rollenspielelemente sorgen für Abwechslung
- ✚ Das Spiel ist sehr umfangreich
- ✚ Zwei Kampagnen
- ✚ Schicke Präsentation, gute Sprecher
- ✚ Nützliche Komfortfunktionen
- ➖ Manche Kämpfe wirken eher wie Füllmaterial
- ➖ Fans könnten die sozialen Elemente vermissen
- ➖ Einige Plot-Wendungen sind etwas vorhersehbar

WERTUNG/FAZIT

88

„Bis auf ein paar Detailmängel überzeugt das voraussichtlich letzte *Fire Emblem* auf 3DS."

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

MARIO KART 8 DELUXE

Rennspiel Wie schlägt sich das neue *Mario Kart* auf längere Sicht im Alltag und wie gut ist der Online-Modus? Wir haben uns den Funracer erneut im Detail angeschaut und haben Antworten!

Mario Kart gehört seit je her zu der Art Spiele, die man nicht nur bis zum Story-Ende spielt, um dann damit abzuschließen. Im Gegenteil: das Rennspiel findet immer und immer wieder seinen Weg in die Konsole, sei es für lokale Mehrspieler-Partien oder einige Runden beziehungsweise Schlachten im Online-Modus. Das ist auch bei uns nicht anders. Deswegen haben wir das Spiel auch nach unserem großen Test in der letzten N-ZONE-Ausgabe nochmals ausführlich gespielt, allen voran den Online-Modus, den wir für das letzte Heft noch nicht ausprobieren konnten. Unsere Eindrücke dazu und zu allen anderen Aspekten, die erst im Langzeit-Test auffallen, erfahrt ihr hier.

Den endlich wieder tollen Schlacht-Modus könnt ihr natürlich auch online spielen. Entsprechende Kontrahenten vorausgesetzt, geht es hier ordentlich zur Sache!

Für echte *Mario Kart*-Profis, die eine Herausforderung suchen, sind Online-Rennen ohnehin Pflicht. Da kommen selbst erfahrene Rennpiloten an ihre Grenzen.

Online alles beim Alten

Die große und wichtige Frage natürlich zuerst: wie schlägt sich der Online-Modus im Alltag? Im Großen und Ganzen gibt es hier im Vergleich zum Vorgänger auf der Wii U nicht viel Neues zu berichten. Das ist Fluch und Segen zugleich, denn manche Probleme bestehen weiterhin, mit den bekannten Stärken warten die Online-Duelle aber ebenfalls nach wie vor auf. Grundsätzlich könnt ihr also sowohl Rennen als auch Schlachten online bestreiten. Dabei habt ihr die Wahl zwischen globalen und regionalen Gegnern. Zu Beginn startet ihr mit jeweils 1000 Punkten in beiden Kategorien, eurem Online-Rang sozusagen. Dieser wird durch erfolgreiche Rennen und Schlachten erhöht, schlechte Leistung wird allerdings auch mit Strafpunkten quittiert. Wie viel Punkte ihr für eine bestimmte Platzierung bekommt, ist dabei immer abhängig von euren aktuellen Gesamtpunkten und denen eurer Gegner. Natürlich dürft ihr euch nicht nur gegen beliebige, fremde Kontrahenten ins Abenteuer stürzen, sondern auch gegen eure Freunde. Dazu erstellt ihr einfach einen Raum und ladet eure Freunde ein. Und auch Turniere findet ihr im Online-Bereich von *Mario Kart 8 Deluxe*, beispielsweise von Nintendo selbst oder von bekannten Youtubern veranstaltet. Hier gilt es allerdings zu beachten, dass ihr mit null Punkten startet, wobei der erarbeitete Punktestand an das jeweilige Turnier gebunden ist.

Weiterhin ärgerliche Probleme

An der Online-Front erwartet euch also viel Bekanntes, solltet ihr die Wii-U-Version schon gespielt haben. Damit einhergehen leider auch die Verbindungsprobleme, die immer mal wieder für Frust sorgen – besonders, wenn sie nach Rennende mit einer guten Platzierung auftreten, wofür ihr eigentlich ordentlich Punkte bekommen würdet. Bricht die Verbindung dann ab, gehen nicht nur diese hart verdienten Punkte flöten, sondern ihr bekommt auch noch Strafpunkte abgezogen. Mehr als ärgerlich! Das trat bei unserem Test leider immer mal wieder auf, so wie wir es schon auf der Wii U gewohnt waren. Ebenfalls immer noch nervig: die Wartezeit zwischen zwei Rennen oder Schlachten ist teilweise unerträglich lang, wenn sich einzelne Spieler einfach nicht für eine Strecke oder Arena entscheiden können. Dann kann es vom Rennende bis zum Beginn einer neuen Partie gut und gerne mal zwei bis drei Minuten dauern. Es gefällt uns zwar, dass wir stets aus einer Auswahl an Strecken wählen dürfen und diese Auswahl mit etwas Glück auch drankommt, das lange Warten muss aber einfach nicht sein und strapaziert unsere Nerven.

Die Online-Lobby zwischen zwei Partien seht ihr auch auf der Switch leider oft noch viel zu lange, wenn sich so mancher Mitspieler einfach nicht entscheiden kann.

Wenn allerdings technisch alles glatt läuft und die Mitspieler sich nicht allzu viel Zeit mit ihrer Wahl lassen, macht das neue *Mario Kart* online jede Menge Spaß. Gerade für erfahrene Rennpiloten sind selbst die stärksten CPU-Gegner irgendwann zu anspruchslos, hier bietet der Online-Modus ganz neue Anforderungen. Weiterhin gefällt uns zudem die Möglichkeit sehr gut, im Split-Screen-Modus zu zweit an einer Konsole online zu spielen. Und auch die Turniere bringen neue Herausforderungen und liefern einen guten Grund, den Funracer immer wieder zu spielen.

Langzeitspaß dank Mehrspieler

Abgesehen vom Online-Modus hat uns natürlich auch brennend interessiert, wie es um die Akkulaufzeit im Mobilmodus steht. Hier können wir teils Entwarnung geben: Wie zu erwarten saugt *Mario Kart 8 Deluxe* ordentlich am Akku. Etwas mehr Laufzeit als beim neuen *Zelda* war bei uns aber drin. Das heißt, je nach Helligkeitsstufe des Displays geht der Tablet-Konsole nach etwa drei bis dreieinhalb Stunden der Saft aus. Das ist angesichts der anspruchsvollen Grafik aber okay.

Natürlich haben wir es uns auch nicht nehmen lassen, den Renntitel neben dem Online-Modus auch in großer Runde lokal zu spielen. Hier wurde wieder klar: *Mario Kart 8 Deluxe* lebt von seinem Multiplayer-Erlebnis und zeigt erst hier sein volles Potential. Die Emotionen und der Spaß, die *Mario Kart* mit echten Kontrahenten zutage fördert, machen das Rennspiel zu dem tollen Erlebnis, das es ist. Das gilt sowohl im Offline- als auch im Online-Mehrspieler. Langzeitspaß und -motivation sind euch dank dem umfangreichen Mehrspieler-Modus sicher!

Johannes Gehrling

Bei den Turnieren verdient ihr euch einen, an das jeweilige Turnier gebundenen Online-Rang, der bei null beginnt. Zum normalen Rang trägt er nicht bei.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Leider hat Nintendo die drei Jahre Zeit nicht ganz optimal ausgenutzt … “

… denn so viel Zeit ist seit *Mario Kart 8* für die Wii U vergangen. Da wir es auf der Switch mit einer Deluxe-Version statt einem gänzlich neuen Ableger zu tun haben, hätte diese Zeit doch ausreichen müssen, um Probleme auszubügeln, oder? Keine Frage, *Mario Kart 8 Deluxe* macht online immer noch jede Menge Spaß und bietet vor allem erfahrenen Rennpiloten wie mir eine neue Herausforderung. Die nach wie vor vorhandenen (gelegentlichen, aber dennoch viel zu häufigen) Verbindungsprobleme frustrieren einfach immer noch extrem, wenn sie denn vorkommen. Und auch das teils sehr lange Warten zwischen zwei Partien schmälert den Online-Spaß leider. Davon abgesehen gibt es zum Glück aber nichts auszusetzen. Auch die Akkulaufzeit ist für den anspruchsvollen Titel okay.

Mario Kart 8 Deluxe

Termin: 28. April 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 9
Grafisch gehört *Mario Kart 8* zum Schönsten auf der Wii U – das ist auch auf der Switch weiterhin der Fall.

SOUND 10
Sprache/Text: Deutsch
Sprache gibt's keine, aber einen Soundtrack, den man sich auch ohne Spiel gerne auf die Kopfhörer packt.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, HD Rumble, Gyrosensor
Ob Joy-Cons einzeln, Joy-Cons im Grip, Pro-Controller oder Lenkrad: unzählige Möglichkeiten, die allesamt sehr gut funktionieren. Da ist für jeden etwas dabei.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
48 Pisten, 8 Schlacht-Arenen, Zeitfahren, Mario Kart TV und Co. Da kommt so schnell keine Langeweile auf!

MEHRSPIELER 9
Spieler online: 2–12 **Spieler offline:** 2–12
Hierin steckt das volle Potenzial des Funracers. Online machen Verbindungsprobleme und die lange Wartezeit zwischen zwei Partien aber nach wie vor Probleme.

AMIIBO 5
Bei den Amiibo gibt's nichts Neues zu berichten.

PRO / CONTRA
- ✚ Funracer-Spaß vom Allerfeinsten
- ✚ Endlich wieder richtig tolle Schlachten
- ✚ Sinnvolle Erweiterungen zur Wii-U-Version
- ✚ Vollwertiges *Mario Kart* zum Mitnehmen
- ✚ Verschiedenste Mehrspieler-Möglichkeiten
- ✚ Umfangreichstes *Mario Kart* aller Zeiten
- ➖ Keine neuen Rennstrecken
- ➖ Ab drei Spielern an einer Konsole nur 30 FPS
- ➖ Online: Probleme und lange Wartezeiten

WERTUNG/FAZIT

91

„Rennspiel-Spaß für alle Altersklassen, der nur noch wenige Wünsche offenlässt“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Wii U und Switch und die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

RAYMAN LEGENDS

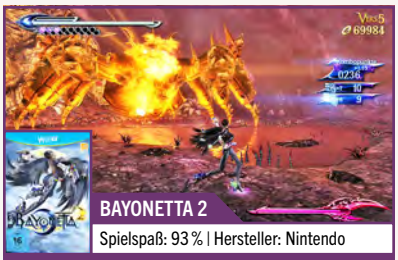
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2

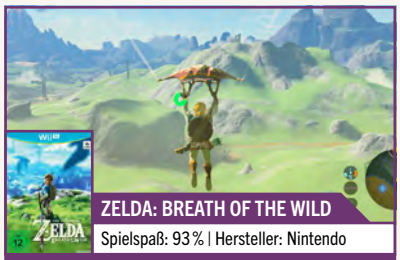
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE



ZELDA: BREATH OF THE WILD

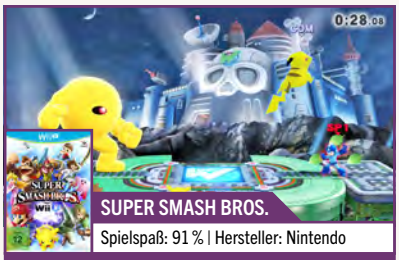
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Breath of the Wild begeistert mit seiner riesigen, freien und absolut atmosphärischen Spielwelt.

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13

Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat.

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL

Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels.

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8

Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

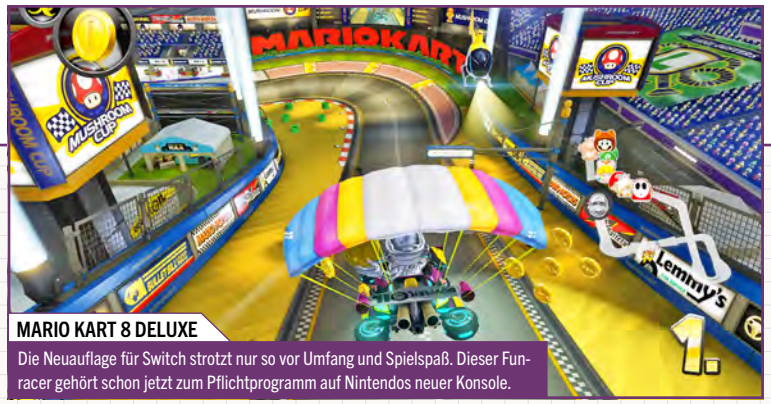
XENOBLADE CHRONICLES X

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

Paper Mario: Color Splash
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts



MARIO KART 8 DELUXE

Die Neuauflage für Switch strotzt nur so vor Umfang und Spielspaß. Dieser Funracer gehört schon jetzt zum Pflichtprogramm auf Nintendos neuer Konsole.

Stets aktuell: Die 40 besten Wii-U-Spiele

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis: Ultra Smash
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Tekken
Test (04/16): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders Imaginators
Test (12/16): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Star Fox Zero
Test (05/16): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Stets aktuell: Die 10 besten Switch-Spiele

NEU 1-2-Switch
Test (04/17): 77 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

NEU Just Dance 2017
Test (04/17): 78 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

NEU Mario Kart 8 Deluxe
Test (08/17): 91 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Nintendo

NEU Skylanders Imaginators
Test (05/17): 75 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Activision

NEU Super Bomberman R
Test (04/17): 69 % | Genre: Action I Hersteller: Konami

NEU The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Test (04/17): 94 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

-
Test (-/-): - % | Genre: - I Hersteller: -

-
Test (-/-): - % | Genre: - I Hersteller: -

-
Test (-/-): - % | Genre: - I Hersteller: -

-
Test (-/-): - % | Genre: - I Hersteller: -

RETRORÄTSELN

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt unser letztes Retrorätsel ebenfalls erfolgreich gelöst – *Burai Fighter Deluxe* auf dem Game Boy war stark, aber auch irgendwie… unheimlich, oder?

Bei Actionspielen macht euch keiner was vor, gell? Okay, schauen wir doch mal, ob ihr auch echt exotische Rennspiele auf dem Kasten habt! Der von uns gesuchte Titel erschien Anfang der 90er-Jahre für mehrere Systeme. Unter anderem waren Amiga und Atari mit dabei, auch Segas Mega Drive bekam seine Version ab. Neben der tollen Grafik gefielen uns vor allem die Boxenstopps und die spannenden Schikanen auf den Rennstrecken. Da es sich bei dem Spiel um eine komplette Serie handelt, hätten wir von euch gerne den eigentlichen Seriennamen – vor allem auch deshalb, weil er als Inspiration für eine der besten Racing-Reihen auf dem SNES diente und deswegen eine Extrarunde Lob verdient.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an:
redaktion.benj@minkegel.de

SUPER EFFECTIVE

***Fast Racing Neo* – und damit auch *Fast RMX* auf der Switch – ist ein erbarmungsloses Wettkampf-Spiel für die besten Rennfahrer der Welt! Wir geben euch ein paar nützliche Tipps an die Hand, dank derer ihr um die ersten Plätze mitfahren könnt.**

Der wichtigste Tipp zum Start: Ähnlich wie bei *Mario Kart* könnt ihr mit dem perfekten Timing auch in *Fast RMX* einen Turbostart hinlegen und euch damit weit nach vorne ins Feld katapultieren. Steigt dazu beim Start aufs Gas, sobald der Timer des „2"-Countdowns sein Ende erreicht hat. Mit ein wenig Training schwingt ihr euch so zuverlässig an die Spitze. Aber Vorsicht: Tretet ihr zu früh aufs Gas, raucht euch beim Start der Motor ab. Ebenfalls wichtig ist der Mut zur Lücke! Versucht nicht auf Teufel komm raus, jeden Turbostreifen mitzunehmen – dadurch könnt ihr wesentlich besser ein kontrolliertes Rennen fahren, was unterm Strich deutlich stärkere Rundenzeiten verspricht als ein verkrampfter Boost-Zwang. Und auch nicht vergessen: Ihr habt einen Powerslide-Button! Nutzt ihn für scharfe Kurven!

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

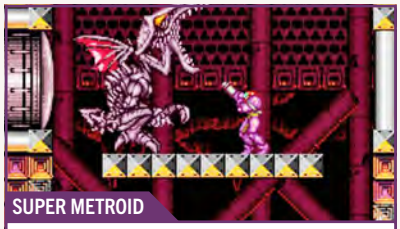
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Star Fox 64
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Bomberman 94
Spielspaß: 8 | Hersteller: Hudson Soft

SPORT

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Leider ist es nicht mehr möglich, online zu spielen. Für ein spaßiges Offline-Gebolze zu zweit aber super!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

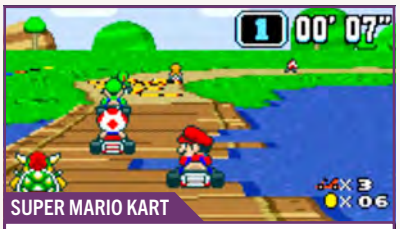
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Land: The Shake Dimension
Spielspaß: 7 | Hersteller: Good-Feel

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

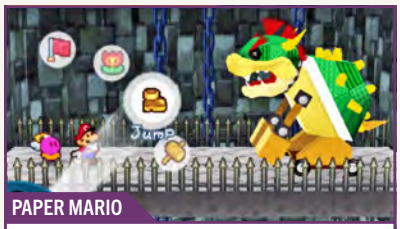
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Spielfiguren des Abenteuers sind das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE

Eine grandiose Indie-Perle, die dank Komplettpaket der bisherigen drei Kampagnen auf Switch sogar noch besser ist, als zuvor auf Wii U und 3DS. Zugreifen!

Die Top 50 der Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Bomberman 94
Test (04/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Hudson Soft

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Strikers Charged Football
Test (07/16): 8 | Sport | Hersteller: Nintendo

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 2: New Play Control!
Test (02/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Snap
Test (10/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: HAL Laboratory

R-Type
Test (09/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Star Fox 64
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 20 besten eShop-Titel für Wii U!

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chronicles of Teddy: Harmony of Exidus
Test (06/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: LookAtMyGame

Dual Core
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Gray Fin Studios

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Fast Racing Neo
Test (02/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en Multimedia

Forma.8
Test (04/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Mixed Bag

Futuridium EP Deluxe
Test (07/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Mixed Bag

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Pixeljunk Monsters
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Double Eleven

Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Steamworld Heist
Test (11/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Super Meat Boy
Test (07/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Team Meat

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Die aktuell 10 besten eShop-Titel für Switch

NEU **ACA Neogeo Metal Slug 3**
Test (05/17): 7 | Genre: Action | Hersteller: Hamster

NEU **ACA Neogeo Schock Troopers**
Test (05/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hamster

NEU **Blaster Master Zero**
Test (05/17): 7 | Genre: Action| Hersteller: Inti Creates

NEU **Fast RMX**
Test (05/17): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en

NEU **Human Resource Machine**
Test (05/17): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Tomorrow Corporation

NEU **Shovel Knight: Treasure Trove**
Test (05/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

NEU **Snake Pass**
Test (05/17): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sumo Digital

NEU **Snipperclips**
Test (05/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

NEU **VOEZ**
Test (05/17): 8 | Genre: Musikspiel | Hersteller: Circle Entertainment

NEU **World of Goo**
Test (05/17): 9 | Genre: Strat./Geschick. | Hersteller: Tomorrow Corp.

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

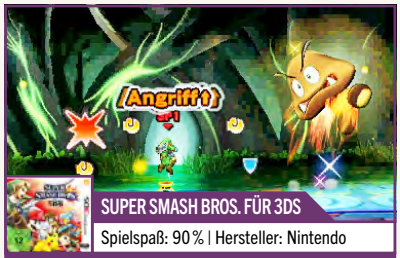
ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

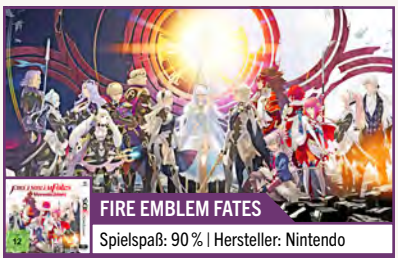
POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Dragon Quest VIII: Die Reise des ver. Königs
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

SIMULATION/STRATEGIE



FIRE EMBLEM FATES
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im *Mario*-Universum.

Mario Sports Superstars
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

YO-KAI WATCH 2

Der zweite Teil ist ebenso charmant wie das erste *Yo-kai Watch* und bietet zahlreiche neue Features. Außerdem werden auch Neulinge nicht überfordert, weshalb es ideal als Einstieg in die Serie dient.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit
Test (10/16): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunsch. Königs
Test (02/17): 92 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Fates
Test (06/16): 90 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Test (04/17): 85 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Picross 3D: Round 2
Test (01/17): 84 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon Sonne und Mond
Test (01/17): 90 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Paradise Megamix
Test (11/16): 84 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4 Apocalypse
Test (01/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (07/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NEU Yo-kai Watch 2
Test (05/17): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

MY TWO COINS

Wer hätte gerne ein SNES Mini? Idealerweise mit Controllerkabeln die länger sind als ein Babyarm und 30 der besten 16-Bit-Spiele der Geschichte? *Super Metroid, Secret of Mana, Super Mario World, Chrono Trigger, Super Mario Kart* – die Liste hört gar nicht mehr auf. Bleibt nur die Frage: Braucht man das eigentlich?

Ich glaube, es ist fair, das NES Mini toll, aber tapsig zu nennen. Die kleine Retro-Konsole war unheimlich knuffig, charmant, heiß und innig geliebt, hat sich in einigen Aspekten aber auch ziemlich doof angestellt. Höchstwahrscheinlich deswegen, weil auch Nintendo selbst knuffig ist, charmant, heiß und innig geliebt und sich in einigen Aspekten ziemlich doof anstellt. Wenn man den sich mehr und mehr verdichtenden Gerüchten glauben darf, hat die beste Videospielfirma der Welt aber schon bald Gelegenheit, sich mit einer neuen Retro-Konsole beweisen zu können – diesmal ja vielleicht ohne Controllerkabel in Lineal-Länge und mit mehr als zwei produzierten Einheiten pro Planet: Das SNES Mini könnte möglicherweise bereits auf dem Weg ins Weihnachtsgeschäft 2017 sein!

Mehr als ein Gerücht sind dagegen bereits die Beschwerden, die über das SNES Mini durch das Internet geistern. Eine davon lautet: „Warum sollte man Geld für etwas ausgeben, das man am Emulator kostenlos spielen kann? Das SNES Mini braucht niemand." Ignorieren wir an dieser Stelle einfach mal großzügig, dass Spiele auf Emulatoren mindestens eine rechtliche Grauzone sind und man vielleicht nicht durch diesen Internet-Sumpf waten möchte: Niemand *braucht* eine Konsole. Man braucht nicht in den Urlaub zu fahren, man kann seine Ferien auch günstig auf dem Balkon verbringen. Man braucht sich ein Sportevent nicht live im Stadion angucken, das geht viel günstiger auf dem Fernseher. Man braucht auch nicht mit den Kollegen zusammen beim leckeren Italiener mittagessen, das geht auch für deutlich weniger Geld, wenn man sich von zu Hause eine Packung Ramen-Nudeln mit in die Arbeit bringt.

Bei Videospielen geht es nicht darum, was ich brauche, sondern darum, was ich will. Videospiele sind ein Hobby, Konsolen wie das NES Mini sind Sammlerstücke. Da hängt nicht der Verstand dran, sondern das Herz. Eine solche Leidenschaft lässt sich nicht emulieren – da ist einfach nicht genug Platz zwischen Windows-Hochfahrsound, Antivirus-Pop-up und dem blinkenden Posteingang, weil auf Facebook gerade jemand was gepostet hat. Man verliert sich nicht in *Secret of Mana* während einem der USB-Controller ins Gesicht blinkt, man durchstreift nicht die verwinkelten Ecken Hyrules auf einem faden Bürostuhl vor dem PC sitzend und man kann nicht verbissen gegen Mother Brain kämpfen, während man in einen fahlen Computerbildschirm guckt. Retro-Konsolen sind Liebe zu Videospielen. Und die *braucht* man sehr wohl.

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

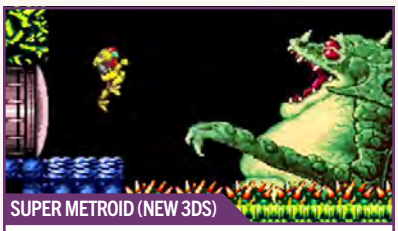
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

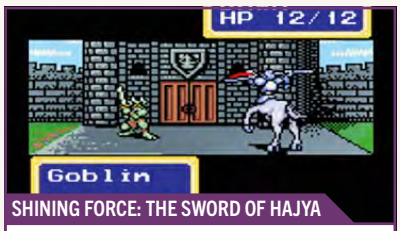
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Contra 3
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

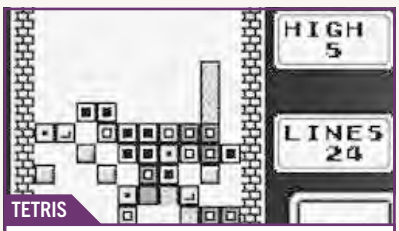
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Pilotwings
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SPORT/RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad – aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung

Super Mario Kart (New 3DS)
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Golf
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

BLASTER MASTER ZERO

Hier erwartet euch ein Mix aus klassischer Sidescrolling-Action und Dungeon-Crawling aus der Vogelperspektive im 8-Bit-Look. *Blaster Master Zero* gibt's übrigens auch für Nintendo Switch.

PARASCIENTIFIC ESCAPE: GEAR DETECTIVE

Der Titel mag unnötig lang sein, doch spielerisch hat dieses Detektiv-Adventure im altmodischen Point&Click-Gewand durchaus was auf dem Kasten. Und günstig ist es auch.

BYE-BYE BOXBOY!

Teil 3 der Knobelreihe bietet wieder viele interessante Rätselaufgaben für Jung und Alt. Wer die erste beiden *Boxboy!*-Spiele mochte, ist hier genau richtig.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Breath of Fire 2
Test (12/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Contra 3
Test (07/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Demon's Crest (New 3DS)
Test (02/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3 (New 3DS)
Test (08/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

F-Zero (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Mario's Super Picross
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7 (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X (New 3DS)
Test (09/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pilotwings
Test (06/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Sega 3D Classics Collection
Test (01/17): 8 | Genre: Diverse | Hersteller: Nintendo

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Castlevania IV
Test (12/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (12/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario World (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter 2: The New Ch. (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

3DS eShop

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Ambition of the Slimes
Test (10/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Circle Entertainment

Axiom Verge
Test (10/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Thomas Happ

Azure Striker Gunvolt 2
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Into Creates

Boxboxboy!
Test (08/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

NEU Bye-bye Boxboy!
Test (08/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Mercenaries Saga 3
Test (03/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: RideonJapan, Inc.

Corpse Party
Test (12/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: XSEED Games

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice
Test (10/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Picross e7
Test (02/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter Corp.

Pocket Card Jockey
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Quiet, please!
Test (03/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nostatic Software

Radiohammer
Test (03/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Arc System Works

River City: Tokyo Rumble
Test (11/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Million Corp.

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Steamworld Heist
Test (02/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

DIE N-ZONE JUBILÄUMS-ZEITREISE

TEIL 1

DIE JAHRE 1997-2002

20 Jahre und kein bisschen leise: Seit rund 7300 Tagen versorgt die N-ZONE ihre Leser Monat für Monat mit Vorschauen, News, Tests und anderen Artikeln rund um die wunderbare Welt von Nintendo. Anlässlich dieses Jubiläums starten wir, beginnend mit dieser Ausgabe, unsere vierteilige Reportagereihe, in der wir den Werdegang unseres Magazins chronologisch nachzeichnen.

Man kennt das ja: Man steht morgens auf, holt die Zeitung rein, macht sich einen Kaffee und ehe man sichs versieht, sind 20 Jahre vergangen und man fragt sich, wo die Zeit geblieben ist. Ja, es ist wahr: Mit dieser Ausgabe feiert die N-ZONE ihren zweiten runden Geburtstag, eine Zeit, in der sie nicht weniger als fünf Konsolengenerationen und noch mehr unterschiedliche Handheld-Iterationen aus dem Hause Nintendo begleitet hat. Dabei war der Erfolg keineswegs vorprogrammiert, die Konkurrenz am Zeitschriftenmarkt Mitte 1997 war größer als Warios Hunger auf frischen Knoblauch. Mit Liebe zum Thema, einem Team, dass im Laufe der Jahrzehnte mehrmals komplett wechselte, aber Nintendo immer treu verbunden blieb, und dank der tollsten Fans der Welt schaffte und schafft es die N-ZONE bis heute am deutlich weniger großen Spielemagazin-Markt zu bestehen. In dieser Reportagereihe wollen wir in vier Teilen die Geschichte unseres Magazins nachzeichnen, beginnend mit dem ersten Heft und dort endend, wo wir gerade stehen. Welche Themen bestimmten das Heft über die Jahre hinweg? Welche Tests sind uns und unseren Lesern besonders in Erinnerung geblieben? Und was ist sonst noch alles passiert, beziehungsweise was hat uns besonders bewegt in rund 20 Jahren / 240 Monaten / 1040 Wochen / 7.280 Tagen / 174.720 Stunden / 10.483.200 Minuten / 628.992.000 Sekunden gelebter Nintendo-Geschichte?

Wir zeigen: Den allerersten richtigen Artikel und die allererste Vorschau unseres Magazins. *Ocarina of Time* sah damals … etwas anders aus.

Der allererste Test in der allerersten Ausgabe der N-ZONE war mit *Mario Kart 64* einem echten Klassiker in der langen Geschichte der Nintendo-Spiele gewidmet.

Es gab eine Zeit, da wurden Spiele in der N-ZONE auf Teufel-komm-raus getestet, und dann aus Platzgründen auch gerne mal in diesem … interessanten Design.

Spannend zu beobachten: Wie sehr sich Spiele auf dem Weg vom Vorschaubericht bis zum Test wandelten, wie hier *Banjo-Kazooie* und *Conker's Bad Fur Day* (08/1997).

N-ZONE – wie alles begann

Alles fing mit Ausgabe 06/1997 an, dem ersten von inzwischen sage und schreibe 242 Heften. Prominent am Cover: *Mario Kart 64*, im Heft selbst versteckte sich der Test zum Spiel. Dabei war das Spiel zu diesem Zeitpunkt schon eine Weile auf dem Markt, genauso wie weitere getestete Spiele wie *Pilotwings 64*, *Wave Race 64* und natürlich *Super Mario 64* – den Launch des N64, welcher u. a. ein Initiator für die Erschaffung der N-ZONE war, hatte das Heft knapp verpasst. Tests zu den wichtigsten Spielen aus dieser Phase wollte man sich aber deswegen trotzdem nicht entgehen lassen. Als bewusste Entscheidung fielen die Wertungen übrigens vergleichsweise niedrig aus (der Meilenstein *Super Mario 64* wurde etwa mit „nur" 91 Prozentpunkten geadelt), da man sich für kommende Titel einen gewissen Spielraum nach oben wahren wollte. Ein eigentlich weiser Entschluss – dass das N64 unter akuter Software-Armut leiden würde, konnte zu diesem Zeitpunkt ja noch niemand ahnen. Ansonsten etablierte bereits die erste N-ZONE viele Standards, die sich viele Jahre lang halten sollten und teilweise noch heute fester Bestandteil des Magazins sind. So etwa das Editorial, in dem der heutige Computec-Geschäftsführer und damalige Leitende Redakteur Hans Ippisch (siehe Interview auf Seite 58) die Leser direkt ansprach; bis heute begrüßen wir unsere Leser jeden Monat auf diese Weise. Ebenso bis heute unverzichtbar: Die aktuellen News zu allem rund um die Nintendo-Welt. Anno dazumal waren sie aber noch deutlich strikter unterteilt. Da gab es etwa eine eigene Japan-News-Sparte, welche zum Super Nintendo, Neuigkeiten aus den USA und alles, was man zum Game Boy wissen muss. Die Unterteilung blieb bis zum letzten Heft, das wir in diesem ersten Teil der Reportage behandeln, die Themenschwerpunkte änderten sich aber. So wurde aus dem SNES irgendwann der Gamecube, aus dem Game Boy der Game Boy Color und noch später der Game Boy Advance. Auch spannende Reportagen gehörten seit dem ersten Heft dazu: Tatsächlich handelte es sich bei dem ersten „richtigen" Artikel im Heft um ein Special zu den kommenden Hits des inzwischen seit vielen Jahren nicht mehr existierenden Publishers Acclaim. Vorschauen und Tests verliefen nach einem ähnlichen Schema wie heute, bloß dass bei den Reviews damals noch deutlich mehr Einzelaspekte als heute, wie Grafik, Sound und Dauerspaß, mit Pro-

Eine der kontroversesten Wertungen der N-ZONE-Geschichte: 95 Prozentpunkte für *Pokémon Snap* in Ausgabe 09/2000! Heutezutage kann man wohl guten Gewissens sagen: Ja, das war dann wohl doch etwas hoch gegriffen.

Gleichauf mit *Twilight Princess* für den Gamecube (12/2006) hält *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (12/1998) den Rekord für die höchste N-ZONE-Wertung aller Zeiten: Satte 97 Prozentpunkte sind bis zum heutigen Tage eine kleine Sensation!

zentpunkten bewertet wurden. Heutzutage unvorstellbar: Die Redaktion trat ausschließlich in Test-Meinungskästen in Erscheinung. Erst über drei Jahre nach dem Start des Magazins bekam es eine dedizierte Teamseite spendiert, auf der die Redakteure auch darüber plauderten, was sie gerade bewegt. Heute nur noch ab und an dabei, damals Standard: Umfangreiche Komplettlösungen zu Spielen, meistens in mehreren Teilen. Wenig überraschend beherrschte *Super Mario 64* die Rubrik im ersten Heft. So weit, so bekannt. Andere Aspekte der frühen N-ZONE wie riesige, heutzutage extrem seltsam anmutende Werbeeinschaltungen, Kleinanzeigen, Sammelkarten mit Tipps und Tricks und Infos zu allerlei Spielen sowie ein allmonatliches Mini-Interview mit festen Fragen mit deutschen und internationalen Spielebranchen-Vertretern kennt man heutzutage nicht mehr. Das Konzept wurde gut angenommen und schon das erste Heft wanderte viele tausende Male über die Ladentheke. Eine bei anderen Magazinen oftmals übliche, für interne Zwecke genutzte Nuller-Ausgabe gab es übrigens nicht.

The Marktführer is in the House

Etwas mehr als ein Jahr später war es dann soweit: Im Editorial wurde voller Stolz verkündet, dass die N-ZONE sich nun ganz offiziell als das erfolgreichste, weil am meisten verkaufte, Nintendo-Magazin am schwer umkämpften deutschsprachigen Markt bezeichnen durfte. Kein Wunder, denn in den Monaten bis zu diesem Ereignis war nicht nur der Umfang des Heftes um einige Seiten angewachsen, immer mehr Anzeigekunden entdeckten die N-ZONE für sich und die anfangs sehr übersichtliche Redaktion wurde gehörig aufgestockt. Auch Vorschauen und Tests zu heutzutage legendären Spielen sorgten dafür, dass die Leser jeden Monat aufs Neue gerne zugriffen oder sich sogar für ein Abo entschieden. So war *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* ein großes Thema: Fast in jeder Ausgabe gab es neue Infohappen zu dem heiß erwarteten Action-Adventure zu erhaschen, auch große Neuigkeiten wie der Name des Spiels (lange Zeit war es nur unter diversen Arbeitstiteln bekannt), fielen in die Zeit des ersten Jahres der N-ZONE am Markt. Mit *Lylat Wars, Yoshi's Story* und vor allem *Banjo-Kazooie* wurden aber auch bereits echte Knaller mit Wertungen versehen. Auch, wenn es ihrer wenige waren – qualitativ rockten die Nintendo-64-Spiele oftmals alles weg!

Bis zu Ausgabe 04/2002 – die letzte, die wir in dieser Reportage behandeln – waren Sammelkarten fester Heft-Bestandteil.

Mit dieser harmlosen Seite in der Ausgabe 10/1999 startete das Heft in eine Zeit der exessiven Pokémon-Berichterstattung.

Wir präsentieren: Die erste N-ZONE-Teamseite! Nachdem jahrelang auf sie verzichtet wurde, kam sie in Ausgabe 10/2000 erstmals zum Einsatz.

Die Pokémon erobern die N-ZONE

In der Ausgabe 10/1998 schließlich fand sich ein einseitiger Japan-Importtest zu einem Spiel, dessen Bedeutung, beziehungsweise die Bedeutung der zugrunde liegenden Serie, damals noch keiner hier in Europa absehen konnte: *Pokémon Stadium* hieß es und im Text tat sich der Autor eindeutig schwer, in Worte zu fassen, was diese kleinen Taschenmonster denn nun eigentlich sind und was ihre Spiele ausmacht. Dass das skurrile Thema aus Nippon bis dato nur so halb in den Köpfen der Redakteure angekommen war, zeigte sich schon daran, dass man sich nicht durchgehend entscheiden konnte, ob der Titel denn nun *Pokemon Stadium* oder *Pocket Monster Stadium* hieß – den Accent aigu auf dem „e" in „Pokémon" unterschlug man gleich ganz. Doch bevor die Pokémon endgültig bei uns ankamen, verging noch einige Zeit. Erst einmal wuchsen die Redaktion und der Heftumfang mit Ausgabe 11/1998 noch einmal an, und in der folgenden Ausgabe fand sich endlich der Test, der vielen Lesern – nicht nur aufgrund der Wertung – besser als jeder andere in der Magazingeschichte in Erinnerung bleiben sollte: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* war da, übertraf alle Erwartungen und ging mit bis heute ungeschlagenen und nur zwei Mal erreichten 97 Prozentpunkten in die N-ZONE-Geschichte ein. Dass das Spiel auf satten sieben Seiten getestet wurde, war damals zudem auch keine Selbstverständlichkeit. In Ausgabe 03/1999 fand sich der nächste Titel im Testlabor ein, welcher die Nintendo-Zukunft und somit auch jene der N-ZONE mitprägen sollte – wenngleich die Relevanz des Spiels dem damaligen Tester eher verschlossen blieb. Gerade einmal 75 Prozentpunkte kassierte *Super Smash Bros.* im japanischen Importtest. Relativ wenig angesichts der Tatsache, dass es sich innerhalb kürzester Zeit zu DEM Mehrspielerspiel diesseits von *Mario Kart* entwickeln würde. Hingegen wurde die Relevanz von *Pokémon* langsam erkannt: Was in der Ausgabe 10/1999 als unscheinbarer Einseiter unter dem Namen „Pokémon-Zone" begann,

DER „VATER" DER N-ZONE IM GESPRÄCH

1997 hob er das Magazin aus der Taufe, dessen 20-jähriges Jubiläum wir mit dieser Ausgabe feiern. Wir haben Hans Ippisch, inzwischen Geschäftsführer der Computec Media Group, anlässlich dieses Meilensteins ein paar Fragen zur N-ZONE gestellt.

N-ZONE: 20 Jahre N-ZONE! Ganz ehrlich: Hättest du dir anno 1997 gedacht, dass du dieses Jubiläum einmal feiern wirst?
Hans Ippisch: Soweit in die Zukunft haben wir damals sicherlich nicht gedacht – ein schöner Traum wäre es damals bestimmt gewesen!

N-ZONE: Gibt es irgendeine Anekdote aus deiner Zeit bei und mit der N-ZONE, die dir nach all den Jahren auf dem Magazin-Markt ganz besonders in Erinnerung geblieben ist?
Hans Ippisch: Mein erstes Treffen mit Shigeru Miyamoto in Los Angeles werde ich natürlich nie vergessen. Ich glaube, er ist mehr erschrocken als ich, als ich in den Koffer griff, um eine N-ZONE zum Signieren herauszuholen. Die Sicherheitskräfte wurden sehr nervös.

N-ZONE: Was, denkst du, ist das Geheimnis der N-ZONE, welches sie seit nunmehr 20 Jahren auf einem hart umkämpften Markt noch immer bestehen lässt?
Hans Ippisch: Entscheidend ist sicherlich, dass alle N-ZONE-Mitarbeiter immer mit Herzblut und großer Leidenschaft dabei sind, 1997 genauso wie 2017. Und das spüren die Leser. Und die Industrie.

N-ZONE: Wenn du die N-ZONE heute noch einmal gründen würdest, gäbe es da etwas, was du anders machen würdest?
Hans Ippisch: Ich denke, es ist alles ganz wunderbar gelaufen. Besser kann man es sich nicht wünschen. Alle Höhen und Tiefen gehören dazu.

N-ZONE: Abgesehen von den aktuellen Redakteuren im Haus: Welche ehemaligen Kollegen aus der Redaktion der N-ZONE sind dir besonders gut in Erinnerung geblieben?
Hans Ippisch: Alle, einfach alle! Ich will hier niemanden rausheben – alle Redakteure der N-ZONE leisten tolle Arbeit!

N-ZONE: Ganz ehrlich: Vermisst du es manchmal, bei der N-ZONE selbst in die Tasten zu hauen und Artikel zu verfassen?
Hans Ippisch: Alles hat seine Zeit – und die Kollegen von heute machen die Arbeit sicher besser, als ich sie erledigen könnte. Gegen meine Söhne habe ich bei *Mario Kart 8* auch keine Chance mehr …

Der Aufbau der News-Seiten blieb über die ersten Jahre hinweg gleich, die Schwerpunkte in den einrahmenden Kästen änderten sich aber im Laufe der Zeit mehrmals.

Ein Relikt aus einer anderen Zeit – die Kleinanzeigen! Diese waren Ende der 1990er wahnsinnig gut gebucht. In Zeiten des Internets ist dies kaum noch vorstellbar.

auf dem erstmals neben weiteren Pokémon-Themen näher die bis dato fast unbekannten Game-Boy-Titel *Pokémon Rot & Blau* vorgestellt wurden, die in den USA bereits für Furore sorgten, würde die Ausrichtung der N-ZONE in den kommenden Jahren massiv bestimmen. Kurz darauf brach der Poké-Wahn vollends aus und entwickelte sich zu einem Spiele-Phänomen, wie man es bis zu diesem Zeitpunkt noch niemals zuvor gesehen hatte. Pikachu und Co. beherrschten von da an so gut wie jedes Cover des Heftes, die Pokémon-Zone wurde zur regelmäßigen Rubrik und nahm oft einen großen Teil des Inhalts ein. Ausgelöst durch *Pokémon*, stand zudem auf einmal der zuvor stiefmütterlich behandelte Game Boy deutlich mehr im Mittelpunkt, da er die Hauptkonsole der Taschenmonster-Spiele war. Sogar Vorschauen und Tests für Handheld-Spiele fanden nun prinzipiell den Weg ins Heft – das war bis zu diesem Zeitpunkt eine seltene Ausnahme! Die Sammelkarten auf der Heftrückseite wandelten sich gleichzeitig zur ausschließlichen *Pokémon*-Kollektion und ein umfangreiches *Pokémon*-Sonderheft – übrigens knapp die erfolgreichste N-ZONE-Ausgabe aller Zeiten – setzte dem Hype die Krone auf.

Start in ein neues Zeitalter

Das trieb mitunter seltsame Blüten, als *Pokémon Snap* in Ausgabe 09/2000 unglaubliche 95 Prozentpunkte einsackte, während es im Importtest in der 07/1999 noch mit 85 Punkten auskommen musste. Übrigens lagen der N-ZONE fortan auch oft Sticker bei – wenig überraschend meistens mit Poké-Motiv. Doch auch abseits der Taschenmonster entwickelte sich das Heft weiter: Beginnend mit der 05/2000 wurde der Innenteil des Heftes optisch leicht überarbeitet, von einem kompletten Relaunch waren diese Anpassungen aber noch weit entfernt. Spieletests wie jener zu *The Legend of Zelda: Majora's Mask* in der Ausgabe 06/2000 und *Perfect Dark* (08/2000) erfreuten das Spielerherz und schon in Nummer 04/2000 gab es eine echte Zäsur: Hans Ippisch gab den Chefredakteurs-Posten an seinen Nachfolger Jens Quentin ab und werkelte fortan als Redaktionsdirektor bei Computec. Passend zu den neuen Gesichtern und Rollen wurde mit Ausgabe 10/2000 endlich die Teamseite etabliert, in der die Redaktionsmitglieder sich vorstellen konnten. Ebenfalls in der 10/2000: Die ersten konkreten Infos zu den neuen Nintendo-Konsolen Gamecube und Game Boy Advance! Mit der Aussicht auf die neue Hardware ließ der *Pokémon*-Fokus des Heftes langsam nach, ohne freilich die Relevanz der Serie aus den Augen zu verlieren. Vorschauen zu *Luigi's Mansion*, *Super Smash Bros. Melee* und Co. beherrschten nun das Bild, und in Ausgabe 11/2001 schließlich landeten die ersten Spiele für den Wunderwürfel mit Tragegriff im Testlabor. So, wie Nintendo sich neu erfand, war es auch für die N-ZONE Zeit für einen frischen Start, zumal das Heft nach wie vor erfolgreich war, aber nicht mehr ganz so sehr wie zu *Pokémon*-Hochzeiten. Dieser Start erfolgte mit Ausgabe 05/2002 – aber damit beschäftigen wir uns erst im nächsten Monat in Teil zwei unserer Reportage. **Lukas Schmid**

Noch im alten Design – und stilvoll mittels einer Sonderbeilage – startete die N-ZONE 11/2001 ins Gamecube-Test-Zeitalter, vorerst noch via Japan-Import.

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Erst sobald viel auf dem Bildschirm los ist, merkt man, dass die sehr simple Grafik dem Spielgefühl ungemein zugutekommt und in Bewegung auch cool aussieht.

Je nachdem welcher Gegnerart wir uns gegenüber sehen, müssen wir die Waffe, die wir nutzen wollen, weise wählen, um nicht sofort das Zeitliche zu segnen.

GRACEFUL EXPLOSION MACHINE

Switch Es rumst, es kracht, es explodiert – und erledigt diese Aufgabe laut Eigendefinition ausgesprochen graziös. Das Gute: *Graceful Explosion Machine* macht auch jede Menge Laune!

Shoot 'em Ups mit Fokus auf Highscore-Jagd sind heute nicht mehr allzu häufig in der Spielelandschaft anzutreffen, und wenn, dann oftmals als relativ uninspirierte Klone bekannter Konzepte aus längst vergangenen Tagen. Schön also, dass ab und an doch eine kleine Perle wie *Graceful Explosion Machine* daherkommt, die einen etwas innovativeren Ansatz wagt und dabei noch jede Menge Spielspaß im Gepäck hat. Dabei könnte der Ersteindruck des 2D-Shooters nicht steriler sein: Simple Formen und Farben, relativ kleine, abgesteckte Levels und nicht störende, aber doch eher vor sich hin dudelnde Musik. Dann aber startet der Kampf gegen allerlei feindliche Fluggeräte im ersten von insgesamt 36 Levels und der Spaß beginnt! Anders als in vielen Genre-Vertretern scrollt der Bildschirm eben nicht automatisch und die Flugrichtung unseres Raumschiffs ist nicht vorgegeben. Stattdessen können wir durch einen Druck auf die Schultertaste jederzeit die Richtung wechseln. Sind die jeweils in mehreren Wellen angreifenden Feinde anfangs wenig an der Zahl und unser Waffenarsenal auf einen Blaster beschränkt, ändert sich dieser Umstand schnell. Denn im Laufe der ersten paar Abschnitte schalten wir die weiteren Argumentationshelfer in unserem Repertoire frei, darunter eine Art Kreiselattacke, die Gegner im direkten Umfeld zerstört, einen extrem mächtigen Laserstrahl und zielsuchende Raketen, die gleich im Schwarm um uns herumsausen. Zusätzlich erlernen wir einen praktischen Move, der uns in brenzligen Situationen an unseren Weg versperrenden Widersachern vorbeidüsen lässt. Temporäre Waffen, wie man sie aus anderen Shootern gewohnt ist, existieren hingegen nicht. Der Reiz des Spiels liegt stattdessen darin, diese verschiedenen Attacken und Manöver richtig zu kombinieren, denn nach einer Weile überhitzen sie beziehungsweise müssen sie ihre Energie erst wieder aufladen – und in dieser Phase sind wir völlig wehrlos und verwundbar. Nach drei Treffern heißt es zudem: Zurück zum Anfang des Levels! Hört sich simpel an, ist es in der Theorie auch, entpuppt sich in der Praxis aber als eine gewaltige strategische Herausforderung, wenn man im Angesicht dutzender Feinde bestehen will. Toll, zumal die Entwickler das Wichtigste in so einer Art von Spiel, die Steuerung, klasse hinbekommen haben. Übrigens: Die simple Grafik erweist sich im Spielverlauf dann doch als sehr gelungen, denn das Effektfeuerwerk, wenn wir durch die Gegnerhorden pflügen, ist beeindruckend. Ein echter Überraschungshit!

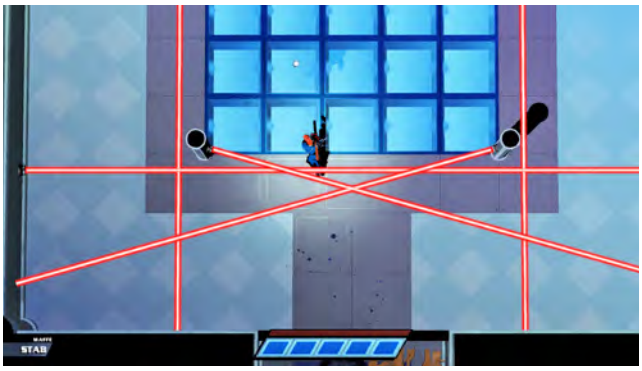
Lukas Schmid

Genre:	Action
Entwickler:	Vertex Pop Inc.
Termin:	06. April 2016
Preis:	12,99 Euro
WERTUNG	8

Anstatt uns in nach oben oder nach rechts scrollende Levels zu verfrachten, schickt uns *Graceful Explosion Machine* in abgesperrte Areale voller Gegner.

Wenn die feindliche Übermacht unüberwindbar scheint, gilt es, einen klaren Kopf zu bewahren, denn schon nach drei Treffern ist Schluss und wir müssen noch mal ran.

Die Massenprügeleien spielen sich ausgesprochen simpel, machen aber trotzdem, oder vielleicht auch gerade deswegen, viel Spaß. Allerdings ruckelt's sehr häufig.



Immer wieder müssen wir in Passagen, in denen Laserstrahlen unseren Weg versperren, unser Geschick unter Beweis stellen. Das macht nicht so viel Spaß wie Prügeln.

MR. SHIFTY

Switch Mit dem Kopf durch die Wand ist nicht genug – der Protagonist in *Mr. Shifty* nimmt den Rest seines Körpers gleich mit und begibt sich durch einen gelungenen Puzzle-Prügler.

Schon einmal *Hotline Miami* gespielt? Sollte die Antwort auf diese Frage „Ja" lauten, dann weiß man, worauf man sich bei *Mr. Shifty* spielerisch einlässt. Mit 1980er-Jahre-Actionfilm-Charme angereichert, begeben wir uns in Gestalt des namensgebenden Mr. Shifty in der knapp fünf- bis sechsstündigen Kampagne in Top-Down-Perspektive durch aus zahlreichen Räumen bestehende Levels voller fieser Schlägertypen. Fast immer unsere Aufgabe: Irgendetwas klauen, was jeweils am Ende der Abschnitte zu finden ist. Um auf dem Weg dorthin nicht sofort zusammengeschlagen oder erschossen zu werden, kann unser Held kräftig zuhauen und, so vorhanden, auch Schlagwerkzeuge wie Stöcke, Vasen oder Schwerter zur Hilfe nehmen. So simpel das Kampfsystem (benötigt wird genau ein Knopf), so unterhaltsam ist es, wenngleich die Entwickler es mit den ewiglangen Wellen an Feinden manchmal doch deutlich zu gut gemeint haben. Auch schön: Schlagen wir uns gut, so friert kurzzeitig automatisch das Geschehen ein, sobald ein Fiesling auf uns schießt und wir können in dieser Phase mühelos gleich mehrere Feinde am Stück ausschalten. Richtig spaßig werden die Auseinandersetzungen jedoch erst dank Mr. Shiftys zweiter Fähigkeit neben dem Austeilen: Wie sein Name andeutet, kann er auf Knopfdruck eine gewisse Distanz nach vorne und dabei auch durch Wände, Feinde und allerlei Gegenstände teleportieren. Das ist in den Kämpfen und gerade in den letzten paar Levels, in denen oftmals wahre Heerscharen auf einmal gegen uns antreten, von essenzieller Bedeutung, da man nur auf diese Weise so mancher brenzliger Situation entkommen kann, bei der man sich eingekesselt in einer Ecke wiederfindet. Alles fein – gar nicht toll ist aber, dass die Framerate ganz gewaltig in die Knie geht, sobald mal mehr auf dem Screen los ist, und das ist häufig der Fall. Kein Problem ist dies in den Geschicklichkeitsabschnitten des Abenteuers, die etwa ein Drittel der Spielzeit einnehmen und von uns verlangen, kleine Umgebungsrätsel zu lösen oder Laserstrahl-Netzen und automatischen Geschützen auszuweichen. Allerdings machen diese Passagen auch wesentlich weniger Laune als die Prügeleien und setzen oftmals auf ausgeprägtes Trial & Error. Wer sich damit abfinden kann und mit den starken Framerate-Einbrüchen zurechtkommt – ansonsten ist der Grafikstil des Spiels durchaus gelungen –, kann mit *Mr. Shifty* aber auf jeden Fall jede Menge Spaß haben. **Lukas Schmid**

Genre:	Action
Entwickler:	tinyBuildGames
Termin:	13. April 2016
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	7

Haben wir eine Leiste durch gelungene Kampfaktionen gefüllt und ein Feind schießt auf uns, friert kurz die Zeit ein und wir können gezielt zurückschlagen.

Indem ihr in der ganzen Welt versteckte Drachen erledigt, kommt ihr eurer ursprünglichen Erscheinungsform als Mensch immer näher.

Die gezeichneten Figuren sehen toll aus. Auch die Umgebungen punkten mit schönen Farbschemata und harmonischer Beleuchtung.

WONDER BOY THE DRAGON'S TRAP

Switch Der Drache hat ein Ass im Ärmel: Werdet den Fluch des bösartigen Schuppentiers in diesem neu aufgelegten Klassiker schnellstmöglich los.

Nach etwa vier bis sechs Stunden Spielzeit steckt ihr wieder in der Heldenhaut und nicht mehr unter Schuppen, Fell oder Federn fest. Der dritte Titel aus der *Wonder Boy*-Serie beginnt dort, wo Spiele sonst enden: Ihr erlegt einen mächtigen Drachen, fangt euch dabei jedoch einen verhängnisvollen Fluch ein. In Tiergestalt, mit ganz wenig Lebensenergie und kaum Rüstung müsst ihr nun weitere Monster heimsuchen, bis ihr endlich wieder zu einem Menschen mutiert. Die Verwandlungen haben aber auch ein paar Vorteile: als Mini-Drache etwa spuckt ihr Feuer, als Vogel flattert ihr durch die Lüfte und in Gestalt einer Maus findet ihr Halt an speziellen Oberflächen.

Eine echte Schönheit

Aus der Seitenansicht absolviert ihr Plattform-Sequenzen und legt euch mit niedlichen Feinden wie Zyklopen und Krabben an. *The Dragon's Trap* bietet zum einen die Originalgrafik aus dem Jahre 1989, zum anderen eine mit viel Liebe überarbeitete Comic-Optik mit handgezeichneten Umgebungen, Figuren und Animationen. Die Neuinterpretation des Klassikers sieht fantastisch aus und auch die Orchesterversionen der eingängigen Originalmelodien wissen zu gefallen. Neue und alte Optik sowie Sound und Musik kombiniert ihr nach Lust und Laune. *Wonder Boy* wurde anlässlich der Neuauflage nur einer kosmetischen Behandlung unterzogen, Spielmechanik und Innenleben bleiben intakt. Das wird die Freunde klassischer Spiele und des Originals erfreuen; *The Dragon's Trap* fasst euch nicht mit Samthandschuhen an und erwartet, dass ihr auch ohne Checkpoints bei anspruchsvolleren Stellen nicht die Lust verliert. Das Entdecken und Verbessern von Ausrüstung ist kurzweilig und funktioniert auch heute noch gut. Trotzdem ist nicht alles super im Fantasy-Reich: Die Hitboxen haben teilweise absurde Ausmaße, eure eigene etwa erscheint riesig, während die einiger Feinde sich gefühlt auf ein paar Zentimeter beschränkt. Fällt es euch deshalb schwer, Ziele zu treffen, dann wechselt in den Retro-Modus, da findet man sich besser zurecht. Ebenfalls gewöhnungsbedürftig: Werdet ihr von einem Feind erwischt, seid ihr kurz gelähmt und könnt nicht reagieren. Berührt euch ein Gegner währenddessen abermals, verdoppelt sich eure Schockstarre. Ihr nehmt zwar in dieser Zeit keinen Schaden, doch auf diese Weise kann es passieren, dass euch Widersacher festnageln und ihr deshalb draufgeht. Blöd, wenn ihr gerade Items für einen Bosskampf gesammelt habt, denn die sind dann alle weg. Kurz: hoher Preis, schöne Umsetzung, ganz ordentliches Spiel.

Katharina Reuss

Genre:	Action
Entwickler:	DotEmu
Termin:	18. April 2017
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	7

Die Bewohner der Fantasy-Welt helfen euch durch Heilung, verkaufen euch Objekte oder geben euch Tipps. Manche Läden sind gut versteckt!

Vom gesammelten Geld kauft ihr euch neue Ausrüstung wie Schilde und Schwerter. In die Lava zu tauchen, um den Goldsack aufzusammeln, ist nicht zu empfehlen.

Keine Ahnung was es ist, aber es ist wohl böse auf uns. Um den Level-Boss zu besiegen, müssen ebenfalls kleinere Rätsel gelöst werden.

Bogenschützin Uzume kann einen, drei oder per Spezialangriff noch mehr Pfeile gleichzeitg verschießen, um die Dämonen zu bekämpfen.

KAMIKO

Switch Mix aus *Hyper Light Drifter* und *Zelda*: *Kamiko* ist ein spaßiges, aber kurzes Vergnügen.

Böse Dämonen streifen umher und ihr müsst diese bekämpfen, um die Welt zu retten. Gleich vorab: Das Rad erfindet *Kamiko* handlungs- und gameplaytechnisch nicht neu, übernimmt aber erfolgreiche und bekannte Mechaniken aus Spielen wie *Hyper Light Drifter*. Von Beginn an stehen euch drei unterschiedliche Charaktere mit verschiedenen Stärken und Schwächen zur Verfügung. So habt ihr die Wahl zwischen Yamato, einer Schwertkämpferin, der Bogenschützin Uzume und Hinome, die ihren Schild wie einen Bumerang einsetzt. Zusätzlich zu den gewöhnlichen Angriffen haben eure Charaktere noch Spezialattacken, die allen Gegnern in eurem Radius Schaden zufügen. Euer Hauptziel ist es, Tore zu finden und zu aktivieren, um sich einen Weg durch die verwinkelten Levels zu bahnen. Die Rätsel sind dabei sehr einfach gehalten, sodass ihr in kürzester Zeit dem Endgegner gegenübertretet. Mit vier verschiedenen Welten fällt der Umfang zwar sehr gering aus, aber für fünf Euro ist *Kamiko* dennoch ein kurzweiliger Titel für zwischendurch.

Michael Grünwald

Genre:	Adventure
Entwickler:	Flyhigh Works
Termin:	27. April 2017
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	8

ACA NEOGEO ALPHA MISSION II

Switch Der zweite Teil von *Alpha Mission*. Quasi die Beta Mission!

Die Fortsetzung des beliebten Shoot 'em Ups erreicht im Rahmen der *ACA Neogeo*-Serie eure Switch und zeigt, dass das Spielprinzip zu den zeitlosesten Vertretern innerhalb der Videospielwelt gehört. Mit treibender Musikuntermalung, einem optionalen Koop-Modus und dem fordernden Schwierigkeitsgrad unterhält der Klassiker auch heute noch gut – trotz der angestaubten Optik. Der besondere Clou von *Alpha Mission 2* ist das Rüstungssystem, mit dessen Hilfe ihr das kleine Raumschiff verbessert. Ein bisschen Zeit, um sich mit den Power-Ups und deren Auswirkungen vertraut zu machen, solltet ihr einplanen, sonst zerschellt euer Jet schneller als euch lieb ist. Um eure Leistung mit anderen Spielern zu vergleichen, stehen Highscore-Listen bereit, Punktejäger wählen den Caravan-Modus, bei dem es um Schnelligkeit und Höchstpunktzahlen geht. *Alpha Mission 2* ist sicherlich nicht der beste Vertreter aller Shoot 'em Ups, verstecken muss sich das Weltraumspektakel aber auch nicht.

Katharina Reuss

Genre:	Action
Entwickler:	SNK Corporation
Termin:	06. April 2017
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	7

Die Bosse sind oft bildschirmfüllend und dementsprechend eindrucksvoll. Nehmt Schwachstellen ins Visier, um den Kampf zu gewinnen.

Ihr habt die Wahl zwischen der englischen und der japanischen Fassung des Spiels. Außerdem habt ihr eine Alternative beim Steuerungsschema.

Jump & Run *Yooka-Laylee*, die geistige Fortsetzung von *Banjo-Kazooie*, erschien vor kurzer Zeit für PC, PS4 und Xbox – die Switch-Version folgt irgendwann im Laufe des Jahres. Grund genug für uns, einen Blick zurück auf das legendäre N64-Original zu werfen!

Wir schreiben das Jahr 1998. Vor knapp zwei Jahren ist das N64 erschienen, und mit ihm *Super Mario 64* – jenes Spiel, welches Geschichte geschrieben und das bis dato strauchelnde 3D-Jump&Run-Genre im Alleingang definiert und revolutioniert hat. Viele versuchten in den Jahren danach, an diesen Erfolg anzuknüpfen, alle scheiterten. Zumindest bis Rareware, spätestens seit der *Donkey Kong Country*-Trilogie für das SNES einer der größten Namen in der Spielebranche, auf einmal mit *Banjo-Kazooie* auf den Plan traten. Ein Abenteuer, welches sich stark an der durch *Super Mario 64* etablierten Formel orientiert, sie aber

Schon bevor das Spiel wirklich startet, verleitet einen das humorvoll gemachte musikalische Entrée zum breiten Grinsen.

Am Jiggy hängt, zum Jiggy drängt doch alles: Diese goldenen Puzzleteile sind die primären Sammelitems im Spiel und werden benötigt, um in neue Levels zu gelangen.

Im Laufe des Abenteuers erlernt man eine Vielzahl neuer Moves. Das befriedigende Gefühl, wenn man sich das erste Mal in die Lüfte schwingen darf, ist gewaltig!

an allen Ecken und Enden erweitert. Die Frage, ob *Banjo-Kazooie* besser ist als *Super Mario 64*, ist eine subjektive und ergo müßig. Außer Frage steht jedoch, dass Rareware mit ihrem eigenen – und ebenfalls N64-exklusiven – Baby ein Mega-Hit gelang, der, ebenso wie der erste 3D-Ausflug des Klempners, bis heute einen festen Platz in den Herzen seiner Fans hat. Aber was macht den Titel aus, warum wird er so geliebt?

Eine Welt voller Wunderlinge

Da ist erst einmal die extrem Rareware-typische Atmosphäre nebst simpler, aber sehr humorvoller Geschichte. Wir schlüpfen gleichzeitig in die Rolle von Bär Banjo und seiner gefiederten Vogelfreundin Kazooie, die es sich in seinem Rucksack gemütlich gemacht hat. Gemeinsam mit Banjos Schwester Tooty friedlich ihrer Tage am Fuße des idyllischen Spiral Mountains fröhnend, ist's vorbei mit eitel Wonne-Sonnenschein, als die böse Hexe Gruntilda aus ihrem nahen Versteck, einem weitläufigen Höhlennetzwerk, herbeigedüst kommt und kurzerhand Tooty entführt. Der Grund: Laut Aussage von Gruntys magischem Hexenkessel ist Tooty, nicht die böse Hexe, die Schönste im ganzen Land, sodass Grunty die Jugend und das Aussehen der jungen Bärin mittels einer diabolischen Maschine auf sich selbst übertragen und Tooty gleichzeitig in ein abscheuliches Monster verwandeln will. Das können sich Bär und Vogel natürlich nicht gefallen lassen und machen sich auf, der miesen Magietante das Handwerk zu legen und Banjos Schwester zu retten. Der Humor, den schon diese kurze Eröffnungssequenz versprüht, ist wirklich einmalig und bereitet gut auf das vor, was im späteren Spielverlauf noch alles auf einen zukommt: ein rülpsender Nilpferd-Kapitän, ein Eisbär mit einem Faible für Schlittenrennen, Kröten mit einer Vorliebe für Chormusik, ein riesiger, depressiver Metallwal, eine plauderfreudige, völlig verdreckte Toilette und noch viel, viel mehr.

Plauderstunde mit Kniff

Schön: Die Figuren sind sich sehr bewusst, das sie sich in einem Spiel befindet und der sich dadurch ergebende Meta-Humor wird ebenso effizient wie gekonnt genutzt. Überhaupt sprühen die Dialoge nur so vor Charme – und die in *Yooka-Laylee* wiederbenutzte, durch sich wiederholende Geräusche realisierte „Sprachausgabe" wurde hier das erste Mal genutzt. Oh, übrigens: Zusätzlich spricht Gruntilda, die auf nicht näher erklärte Weise ständig mit uns in Kontakt ist, ausschließlich in Reimen, die ebenso bescheuert wie unterhaltsam sind. Egal, ob man diese Art der Gesprächsuntermalung liebt oder hasst – sie bleibt einem im Ohr und war für damalige Verhältnisse sehr unkonventionell! Weniger abgefahren, aber dennoch sehr einprägsam ist der Stil des Spiels, der auch heute noch überraschend gut aussieht. Die Cartoon-artige Optik mit großen, bunten Texturen versprüht einen ganz eigenen Flair, nicht zuletzt aufgrund der bereits erwähnten, durchgeknallten Bewohner.

Ein Genuss für die Ohren

Die Welten, die wir von der Oberwelt – Gruntys Versteck – aus erforschen, kommen zudem thematisch sehr unterschieldich daher und schicken uns unter anderem auf einen sonnigen Strand, in eine eisige Schneelandschaft, ein Horror-Haus samt angehängtem Grusel-Areal, eine staubtrockene Wüste und zu einem gewaltigen Baum, den wir zu vier verschiedenen Jahreszeiten erklimmen dürfen. Oh, und die Musik! Jeder, der die Klänge des legendären Komponisten Grant Kirkhope schon einmal vernommen hat, weiß, warum N64-Spieler bei den Worten „klingt wie ein Rareware-Spiel" in Nostalgie verfallen. Es ist schwer auf den Punkt zu bringen, was die Musik dieser Spiele ausmacht, aber man erkennt sie sofort und die Melodien entpuppen sich als gnadenlose Ohrwürmer! Der Soundtrack zu *Banjo-Kazooie* gilt als vielleicht größtes Meisterwerk in Kirkhopes Schaffen und ist auch der Liebling des Komponisten selbst. Wir wollen dieser Einschätzung nicht wiedersprechen!

Nicht wie in *Banjo-Tooie* in allen, aber in vielen Welten verwandelt uns Mumbo Jumbo auf wunsch in eine alternative Form – in Click Clock Wood etwa in eine Biene.

Diese böse Hexe Gruntilda – Spitzname Grunty – kann es nicht ertragen, dass Banjos Schwester Tooty schöner als sie ist und entführt sie – ein schwerer Fehler!

PROJECT DREAM – EIN TRAUM, DER NICHT IN ERFÜLLUNG GING

Bevor *Banjo-Kazooie* zu *Banjo-Kazooie* wurde, hörte es auf den Namen *Project Dream* und wechselte auf seinem Weg zum fertigen Spiel nicht nur den Artstyle und den Protagonisten, sondern sogar die Konsole und das Genre!

1995 befand sich das SNES am Ende seines beeindruckenden Lebenyzyklus. Mit einem letzten Titel wollte Rareware alles in den Schatten stellen, was sie zuvor für die Konsole entwickelt hatten – *Dream: Land of Giants*, jahrelang nur unter dem Arbeitstitel *Project Dream* bekannt. Dabei sollte es sich um ein isometrisches Rollenspiel handeln, in dem man in Gestalt des Protagonisten Edison, eines jungen Mannes, in einen Konflikt mit einer fiesen Piratenbande rund um den mörderischen Captain Blackeye gerät. Das Projekt schien vielversprechend – zu vielversprechend, denn die veraltete SNES-Technik konnte die Pläne der Entwickler nicht stemmen. Also entschied Rareware sich, das Abenteuer stattdessen auf das soeben angekündigte N64 samt DD-Aufsatz zu portieren und die isometrische durch echte 3D-Grafik zu ersetzen. Der DD-Aufsatz für die Konsole floppte jedoch und das normale N64 war für die angepeilten Pläne erneut zu schwach, sodass man sich entschied, das Gameplay umzumodeln und ein 3D-Jump&Run mit RPG-Elementen zu erschaffen. Um dieselbe Zeit herum entschieden die Macher, dass Edison nicht interessant genug sei, um das Spiel zu tragen – stattdessen rückte der bisher als Nebendarsteller genutzte Banjo in den Mittelpunkt und auch andere Figuren wechselten ihre Rollen. Es existiert sogar eine Demo mit Banjo in der Hauptrolle aus dieser sehr frühen Phase der Entwicklung! Allerdings, bis aus *Dream* schlussendlich *Banjo-Kazooie* wurde, überarbeitete man das Konzept noch mehrmals massiv. Heute erinnern nur noch wenige Elemente sowie versteckte Easter Eggs an die spannenden Ursprünge des Abenteuers.

Als Bären fliegen lernten

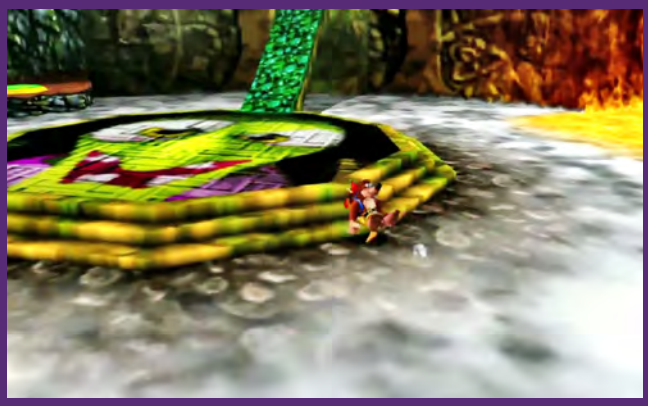
Alleine durch diesen recht ausgeprägten Fokus auf Story und Atmosphäre unterscheidet sich *Banjo-Kazooie* schon stark von Marios 3D-Einstand, der in dieser Hinsicht relativ simpel daherkommt. Hinzu kommen Levels, die wie echte Orte wirken und nicht nur wie relativ willkürlich zusammengesetzte geometrische Formen wie oftmals bei *Super Mario 64*. Aber auch spielerisch, obwohl auf ähnlichen Pfaden wandernd, erweitert Banjos Hüpf-Ausflug das etablierte Konzept. In den neun Levels begeben wir uns primär auf die Suche nach den sogenannten Jiggys: goldene Puzzleteile, die wir benötigen, um riesige Puzzles in der weitläufigen und ebenfalls mit Sammelobjekten vollgestopften Oberwelt zu vervollständigen und weitere Levels freizuschalten. Um diese Sammelaufgabe zu erfüllen, steht uns zu Anfang nur ein relativ begrenztes Set an Bewegungsmanövern zur Verfügung, etwa ein Sprung, ein einfacher Schlag und eine Rutschattacke. Erst nach und nach schalten wir durch das Sammeln der sekundären Sammelitems, goldener Musiknoten, neue Aktionen frei. Dadurch lernen wir etwa, dank Kazooies bekrallter Füße, steile Hänge hinaufzuwatscheln, auf speziellen Plattformen mehrere Meter hohe Sprünge auszuführen, einen Rückwärtssalto punktgenau zu landen, mittels Stampfattacke auf den Boden zu rumsen, blaue Eier auf Feinde abzufeuern, kurzzeitig unverwundbar oder schneller zu werden und sogar, uns dank Kazooies Flügeln in die Lüfte zu erheben. Das war nur eine Auswahl der Manöver, die man erhält, sobald man über einen der an vorgegebenen Punkten platzierten Hügel von Maulwurf Bottles stolpert – die Menge ist wirklich beachtlich!

Viel zu tun in Gruntys Versteck

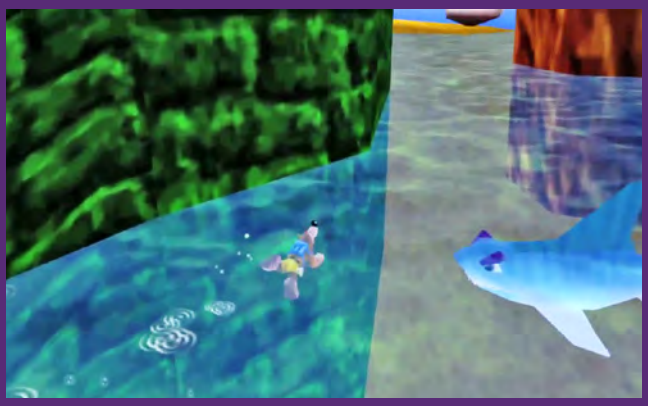
Um alle Aufgaben zu lösen, ist es nicht so häufig wie im Nachfolger *Banjo-Tooie*, aber doch einige Male notwendig, mit neu erlernten Moves in bereits absolvierte Welten zurückzukehren. So ist es etwa nur mit dem im Level Gobi's Valley erhaltbaren Turnschuh-Lauf möglich, ein Rennen im vorher freigeschalteten Freezeezy Peak zu gewinnen. Apropos Aufgaben: Es ist wirklich beachtlich, wie viel Abwechslung die Entwickler in die Suche nach den Jiggys gesteckt haben. Nur selten müssen sie einfach aufgeklaubt werden – und wenn, dann ist der Weg zu ihnen die Herausforderung oder sie entpuppen sich als ungemein gut versteckt. Wir erinnern uns nur zu gut an ein Puzzleteil knapp unter der Krone des Baumes in Click Clock Wood, das man nur in Gestalt einer Biene (dazu gleich mehr) erreichen konnte und nach dem wir anno dazumal eine gefühlte Ewigkeit suchten … Ansonsten müssen wir zum Beispiel unter Zeitdruck Minispiele absolvieren, Geschicklichkeitsparcours bestehen, Rätsel lösen, Kämpfe gegen besonders starke Feinde bestreiten und noch viel, viel mehr. Wer alle 100 Puzzleteile sein Eigen nennen möchte, ist lange beschäftigt, dasselbe gilt für die 100 Noten pro Level, also insgesamt 900 Noten. Immerhin winkt für all die Mühe kurz vor dem finalen Kampf gegen Grunty eine coole Belohnung – welche, wollen wir an dieser Stelle aber nicht spoilern, obgleich dies 19 Jahre nach dem Release wohl verzeihbar wäre. Aber es gibt noch mehr zu sammeln!

Anders als im Nachfolger waren Bossgegner in *Banjo-Kazooie* eher Mangelware. Neben dem finalen Duell warteten nur Mini-Kämpfe wie gegen diesen Einsiedlerkrebs auf uns.

Das Design der Welten – nicht zu groß, nicht zu klein, voller Geheimisse – und der Gegner wie diesem fiesen Schneemann überzeugt, auch 19 Jahre nach dem Release.



Die sehr große Oberwelt ist in mehrere Bereiche unterteilt, die thematisch unterschiedlicher nicht sein könnten und uns zu den verschiedenen Levels hinführen.



Haifisch Snacker, der es im Level Treasure Trove Cove auf unseren haarigen Hintern abgesehen hat sobald wir im Wasser landen, bereitet uns auch heute noch Albträume!

Auch heute noch richtig gut!

Neben Kleinigkeiten wie Lebensenergie-Upgrades aber hauptsächlich Verbrauchsitems. Eines davon: Silberne Totenköpfe, die wir in den schon aus der Ferne sichtbaren Totenkopf-Hütten des Schamanen Mumbo Jumbo abgeben dürfen, woraufhin der gute Mann uns in manchen Levels in eine alternative Form verwandelt. Neben der bereits erwähnten Biene nehmen wir dann zum Beispiel die Form einer Termite, eines Kürbisses oder eines kleinen Krokodils an. Das riesige Bewegungsrepertoire, die Verwandlungsformen, die schiere Menge an sammelbarem Zeug, die abwechslungsreichen Aufgaben, das tolle Leveldesign, die geniale Atmosphäre, der gelungene Humor, die einzigartige Musik – all diese Aspekte und noch viel, viel mehr machen *Banjo-Kazooie* zu Recht zu dem Klassiker, als den viele ihn sehen, und auch heute noch zu einem wirklich guten Spiel. Wer eine Xbox 360 oder Xbox One zu Hause hat, der darf sich übrigens über technisch etwas aufgebesserte Versionen von *Banjo-Kazooie* und auch *Banjo-Tooie* freuen, in denen der vielleicht größte Kritikpunk des Spiels – die störrische Kamera – deutlich entschärft wurde. Außerdem wurde in den Xbox-Fassungen der beiden Spiele auch das mysteriöse Stop'n'Swap-Feature, welches beide miteinander verbinden sollte, in abgewandelter Form realisiert. Was, noch nie von Stop'n'Swap gehört? Nun, das ist ein Thema für ein anderes Retro-Feature an einem anderen Tag … Für heute schließen wir unseren Artikel mit der Feststellung, dass *Banjo-Kazooie* auch im Jahre 2017 noch überzeugen kann. In einer der nächsten Ausgaben werden wir uns mit dem Nachfolger beschäftigen und auch die Spin-offs, wie der überraschend gute GBA-Titel *Banjo-Kazooie: Grunty's Rache* oder der Rennspiel-Spaß *Banjo Pilot* haben es verdient, in Zukunft einmal genauer unter die Lupe genommen zu werden. Bis dahin verbleiben wir mit einem fröhlichen „Haaaarrruiiii!".

Lukas Schmid

Es ist unglaublich, wie viel Abwechslung in *Banjo-Kazooie* steckt. Hier müssen wir einer Klavier spielenden Geisterhand ausweichen.

Das Design, die ikonische Musik und natürlich Mumbo selbst – beim Betreten seiner Hütte überkommen einen nostalgische Gefühle.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Kaum ein Spiel hat meine Spieleleidenschaft so geprägt wie dieses hier!"

Meine ersten spielerischen Gehversuche unternahm ich am Sega Mega Drive, doch erst das N64 hat mich vollständig mit der Spielewelt sozialisiert. Insofern blicke ich mit besonders nostalgischen Gefühlen auf die Titel dieser Ära zurück und kaum einer ist mir besser in Erinnerung geblieben als *Banjo-Kazooie.* Noch heute kenne ich das Design der neun Levels so gut wie auswenig, weiß im Schlaf, wo ich die verschiedenen Jiggys finde und summe die einprägsam-genialen Melodien des Abenteuers regelmäßig beim Kochen, Staubsaugen oder unter der Dusche. Oh, und mein imitierter Kazooie-Schrei ist hier im Büro legendär! Überrascht war ich, nachdem zwischen meiner Recherche für diesen Artikel und meinem letzten Kontakt mit *Banjo-Kazooie* doch ein paar Jahre liegen, wie ungemein gut sich das Hüpf-Abenteuer gehalten hat! Klar, jüngere Spieler können dem ausgeprägten Sammelwahn vielleicht nicht so viel angewinnen wie ältere Semester, aber der alberne Humor, der Artstyle und das Jump&Run-Gameplay erweisen sich als überraschend zeitlos.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

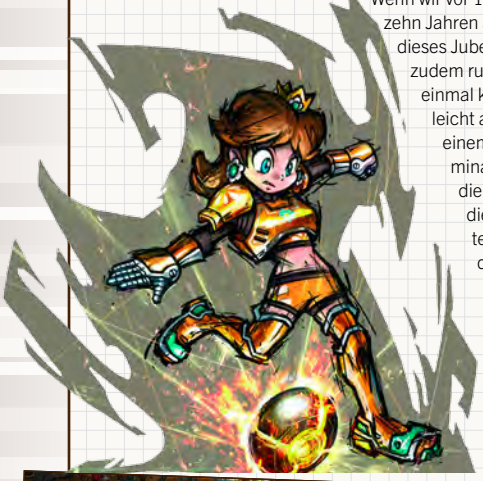
DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

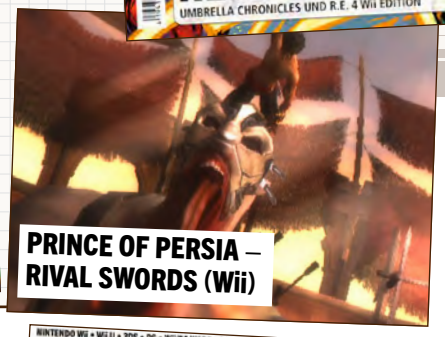
AUSGABE 06/2002

Mit der aktuellen Ausgabe feiert die N-ZONE bekanntermaßen ihr 20-jähriges Jubiläum. Folgerichtig befanden sich vor 15 Jahren fünf Kerzen auf der imaginären Geburtstagstorte. Das machte die N-ZONE nicht nur damals schon zum dienstältesten Nintendo-Magazin Deutschlands, sondern wurde unter anderem mit einem großen Gewinnspiel auch gebührend gefeiert. Passend dazu beglückte Nintendo bereits vor Marktstart seine Fans mit einer Preissenkung des Gamecube auf 199 Euro, um dem Konsolen-Neuling Xbox Käufer abzuwerben; Microsofts erste Spielekonsole wurde kurz zuvor nämlich auf 299 Euro vergünstigt. Außerdem stand das bis heute vor allem in der kompetitiven Szene sehr beliebte *Super Smash Bros. Melee* für den Zauberwürfel in den Startlöchern. Im Test konnte der Nintendo-Klopper tolle Wertungen von 85 (Einzelspieler) und 90 (Mehrspieler) einfahren. Zudem durften sich die Leser über eine neunseitige Komplettlösung zum Spiel freuen. Im Vorschau-Bereich glänzten das putzige *Pikmin* und Marios zweites 3D-Abenteuer *Super Mario Sunshine* beide mit einer „super" Wertungseinschätzung. Unter den fünf getesteten GBA-Titeln waren zwar keine Ausfälle, dafür aber auch nichts Herausragendes. Am besten schnitt dabei *Total Soccer Manager* mit einer 81er-Wertung ab.

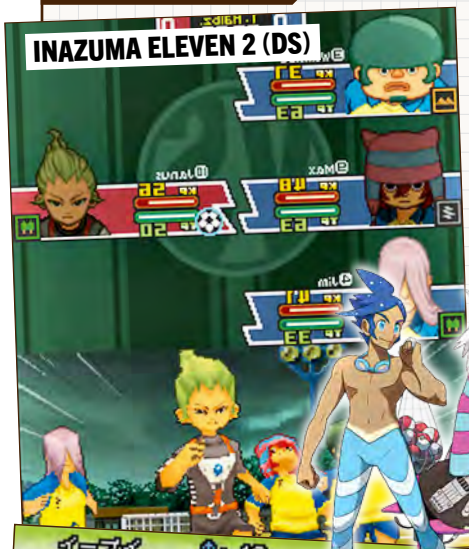
AUSGABE 06 /2007



Wenn wir vor 15 Jahren das fünfjährige Jubiläum feiern durften, wie sah es dann vor zehn Jahren aus? Logisch: die Feier zu zehn Jahren N-ZONE stand ins Haus! Auch dieses Jubelfest wurde wieder zum Anlass für ein großes Gewinnspiel genommen, zudem rundete eine große Reportage den feierlichen Anlass ab. Wenn ihr noch einmal kurz zur N-ZONE-Zeitreise im letzten Heft zurückblättert, fällt euch vielleicht außerdem auf, dass jedes N-ZONE-Jubiläum stets in zeitlicher Nähe zu einem Nintendo-Konsolen-Release lag. Zufall? Wenn da mal nicht die Illuminaten ihre Finger im Spiel haben … Doch auch an der Test-Front konnte die N-ZONE damals trumpfen. Als erstes deutsches Spielemagazin durfte die Redaktion nämlich den Fußball-Spaß *Mario Strikers Charged Football* testen. Im Singleplayer reichte es zwar „nur" für eine gute 79er-Wertung, dafür zeigte Marios Fußball-Ausflug vor allem im Multiplayer seine Stärken – das brachte dem Titel in dieser Kategorie eine etwas bessere Wertung von 86 ein. Unter den sechs weiteren Wii-Spielen im Test glänzte *Prince of Persia – Rival Swords* (Singelplayer: 82), der Rest ging größtenteils leider in Mittelmäßigkeit unter. Für den Nintendo DS jagten die fleißigen N-ZONE-Redakteure ganze 16 Spiele durch das Testlabor, darunter *Final Fantasy III* (Singleplayer: 83) und *Bomberman Land Touch!* (Multiplayer: 86). Mit einer Singleplayer-Wertung von gerade einmal 42 bildete das Ubisoft-Jump&Run *TMNT* das Schlusslicht der Test-Rubrik.



AUSGABE 06/2012



Selbstverständlich gab es auch in der N-ZONE-Ausgabe 06/2012 einen Grund zum Feiern: 15 Jahre N-ZONE! Dreimal dürft ihr raten, wie das Jubiläum im Heft zelebriert wurde. Richtig, natürlich mit einem großen Gewinnspiel sowie einem Special! Allzu viele Seiten blieben dafür allerdings nicht übrig, denn vor fünf Jahren platzte die N-ZONE mit insgesamt zehn Titeln in der Vorschau und zwölf Spielen im Test geradezu aus allen Nähten. Besonders erwähnenswerte Titel hierbei: *New Super Mario Bros. 2* (3DS) und *Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2* (DS). Die Erwartungen an das *Mario*-Hüpfspiel und das Taschenmonster-RPG waren mit Wertungseinschätzungen von 9/10 respektive 8/10 sehr hoch. Im späteren N-ZONE-Test konnten beide Titel dem Druck aber zum Glück standhalten und mit Wertungen über 90 glänzen. In der Testsektion fuhren *Mario Tennis Open* für den 3DS (Einzelspieler: 84) und *Inazuma Eleven 2: Feuersturm und Eissturm* (Einzelspieler: 84) erfreuliche Ergebnisse ein. Den Titel „Flop des Monats" verdiente sich das Geschicklichkeitsspiel *Escape Trick: Convenience Store* für den DS dank einer schlechten Steuerung und fehlender Anhaltspunkte in der Story. Da reichte es gerade mal für vier von maximal zehn erreichbaren Punkten.

WEITERES SWITCH-ZUBEHÖR IM TEST

Ab in die zweite Runde! Nachdem wir schon in der letzten Ausgabe einige praktische Gadgets vorgestellt haben, welche das Leben als Switch-Besitzer schöner machen, liefern wir diesmal weiteres Switch-Zubehör nach.

JOY-CON-LENKRAD-PAAR

Erinnert sich noch jemand an die Wii-Lenkradschalen, die man um die Wii-FB schnallen und dann in Rennspielen wie *Mario Kart Wii* benutzen konnte? Diese waren wirklich genau das: Schalen ohne orgendeinen echten Nutzen außer die mäßig umgesetzte Illusion, ein echtes Lenkrad in Händen zu halten. Das war übirgens nur eines von vielen unnützen Gimmicks – wir denken mit Schaudern an Wii-Golfschläger, Tennisschläger, Bowlingkugel (!) und Co. zurück. Und weil's so schön war, in der Produktion höchstwahrscheinlich maximal ein paar Cent kostet und wohl wieder ein paar naive Fans zur Kasse locken wird, gibt es das Nutzlos-Lenkrad, passend zum Release von *Mario Kart 8 Deluxe*, jetzt auch für die Joy-Cons der Switch. Und weil diese Dinger noch kleiner sind als jene der Wii, liegen sie sogar noch schlechter in der Hand. Die anderthalb Gnadenpunkte gibt's nur für die gute Verarbeitung und dafür, dass dem Paket zwei Lenkräder beiliegen.

Hersteller:	Nintendo
Preis:	ca. 15,- Euro

WERTUNG:

SPEEDLINK ROD USB CAR ADAPTER

Wird die Switch primär als stationäre Konsole oder als als Handheld in die Spiele-Geschichte eingehen? Die Antwort auf diese Frage werden wir wohl erst in ein paar Jahren erhalten, und de facto sind die Nutzungsgewohnheiten hinsichtlich Nintendos Neuer sogar hier bei uns im Büro extrem unterschiedlich. So oder so will man vielleicht irgendwann im Auto spielen und wenn einem dabei nicht der Saft ausgehen soll, dann ist der USB-Auto-Adapter keine schlechte Wahl für lange Fahrten in den Urlaub oder zur Familie – solange man nur als Beifahrer an Bord ist, versteht sich. Das Kabel mit Standard-USB-Anschluss auf der einen und USB-C-Anschluss auf der anderen Seite hat eine angenehme Länge, der Adapter selbst ist hochwertig und der Preis mit 20 Euro im Rahmen. Passt!

Hersteller:	Speedlink
Preis:	ca. 20,- Euro

WERTUNG:

SPEEDLINK STREAM PLAY & CHARGE USB CABLE

Siehe Kasten links: Ob die Switch eher als stationäre oder als Handheld-Konsole taugt, entscheidet jeder für sich selbst. Will man jedoch mobil spielen, kommt man ob der doch sehr geringen Akku-Laufzeit der Konsole schnell in Auflade-Not. Dafür kann man natürlich das der Switch beiliegende Powerkabel nutzen, muss dieses aber dafür extra aus der Docking Station der Konsole ziehen. Dann lieber ein Extra-USB-C-Kabel, und um 20 Euro liegt jenes von Speedlink im guten preislichen Durchschnitt. Auch der Pro Controller der Switch kann damit geladen werden – dessen beiliegendes Kabel ist ein Stück kürzer als die drei Meter des Speedlink-Äquivalents. Allerdings vermissen wir einen Steckdosen-Adapter, der notwendig ist, um das Kabel auch wirklich überall nutzen zu können. Ein solcher muss aber seperat gekauft werden.

Hersteller:	Speedlink
Preis:	ca. 20,- Euro

WERTUNG:

DIE N-ZONE-JUBILÄUMSUMFRAGE

Eure Meinung ist gefragt – macht bei der Umfrage mit und gebt uns euer Feedback zur N-ZONE. Unter allen Teilnehmern verlosen wir tolle Preise, unter anderem Frei-Abos und aktuelle Spiele! Wir freuen uns sehr auf euer Feedback!

1. Woher kennst du die N-ZONE?
O Ich habe das Heft abonniert.
O Ich kaufe mir das Heft regelmäßig beim Zeitschriftenhändler.
O Ich kaufe das Heft gelegentlich am Kiosk, abhängig von der Titelstory oder den sonstigen Themen.
O Ich bin über die Webseite(n) n-zone.de/videogameszone.de auf das Heft gestoßen.
O Ich bin über die digitale Ausgabe der N-ZONE auf das Heft gestoßen.
O Sonstiges (bitte angeben):

ACHTUNG!

Wenn ihr euer Magazin nicht zerschneiden wollt oder euch die Briefmarke und den Weg zum Briefkasten sparen möchtet, könnt ihr an unserer Umfrage stattdessen einfach bequem online teilnehmen. Dazu müsst ihr nur diesem Link im Webbrowser eingeben und schon kann's losgehen:
https://www.surveymonkey.de/r/N-ZONE-2017
Jeder Teilnehmer kann tolle Preise gewinnen, unter anderem ein Frei-Abo der N-ZONE und Spiele für Switch, Wii U und 3DS – Mitmachen lohnt sich also!

2. Nach welchen Kriterien entscheidest du, ob du eine N-ZONE beim Zeitschriftenhändler kaufst? (Mehrfachnennungen erlaubt)
O Titelthema
O Tests (inklusive Download-Tests für Nintendo eShop)
O Vorschau-Berichte und Interviews
O Specials und Reportagen
O Community-Rubriken und Community-Aktionen
O Retro-Inhalte
O Gewinnspiele
O Tipps & Tricks sowie Komplettlösungen
O Extras wie Poster oder Beilagen

3. Welche dieser Nintendo-Konsolen besitzt du oder eines deiner Familienmitglieder? (Mehrfachnennungen erlaubt)
O Nintendo Switch
O Wii U
O 3DS (XL)
O New 3DS (XL)
O 2DS

4. Spielst du Mobile-Spiele von Nintendo (*Super Mario Run, Fire Emblem Heroes, Pokémon Go* etc.)?
O Ja, regelmäßig
O Ja, hin und wieder
O Ich habe nur mal kurz reingeschnuppert
O Nein, ich interessiere mich nicht für Nintendo-Spiele auf Smartphones und Tablets

5. Informierst du dich auch anderweitig über Spiele für Nintendo-Konsolen? (Mehrfachnennungen erlaubt)
O Nein, die N-ZONE-Lektüre reicht mir völlig aus.
O Ich informiere mich zusätzlich über Nintendos eigene Kanäle (Nintendo Direct, Nintendos Twitter-Channel und Facebook-Seite etc.)
O Ich informiere mich zusätzlich über Youtube-Videos/Let's Plays.
O Ich informiere mich zusätzlich über die Games TV 24 App.
O Ich informiere mich zusätzlich über n-zone.de.
O Ich informiere mich zusätzlich über andere Webseiten, Hefte oder Kanäle, und zwar diese:

6. Wie wichtig sind dir folgende Bestandteile der N-ZONE?

	Unverzichtbar	Wichtig	Völlig unwichtig
Magazin-Strecke (News)	O	O	O
Warios Sinnloswissen	O	O	O
Vorschauberichte und Interviews	O	O	O
Most Wanted & Charts	O	O	O
Ausführliche und sorgfältige Spiele-Tests	O	O	O
Langzeitbetrachtungen und DLC-Tests in der Nachspiel-Rubrik	O	O	O
Meinungsmache	O	O	O
Terminliste	O	O	O
Ausführliche Top-Spiele-Rubrik	O	O	O
Nintendo eShop (Download-Tests)	O	O	O
Retro-Inhalte	O	O	O
Interessante Reports und Specials	O	O	O
Tipps und Komplettlösungen zu aktuellen Spielen	O	O	O
Community-Rubrik Interaktiv	O	O	O
Community-Rubrik Leserbriefe	O	O	O
Monatliche Kolumne	O	O	O
Vertraute Redakteure und Autoren	O	O	O

Sonstiges (bitte angeben):

7. Seit Ausgabe 02/14 bietet die N-ZONE jede Ausgabe mindestens ein Special oder eine Reportage. Wie gefallen dir unsere Specials und Reportagen?
O Sehr gut, möchte ich nicht mehr missen!
O Gut, sofern mich das Thema interessiert
O Reportagen und Specials interessieren mich grundsätzlich nicht.

8. Wie gefällt dir die Menge an Specials/Reportagen im Vergleich zu den anderen Inhalten im Heft (Tests, Vorschauen, Retro etc.)
O Ich würde mir sogar noch mehr Specials und Reportagen wünschen!
O Passt wunderbar – 1 bis 2 Specials pro Heft sind genau richtig.
O Ein Special alle paar Ausgaben würde mir auch reichen.
O Wegen mir könntet ihr die Specials und Reportagen komplett weglassen!

9. Über welche Themen würdest du gerne Specials oder Reportagen im Heft lesen?

_____

10. Wie wichtig sind dir Zahlen-Wertungen für getestete Spiele?
O Sehr wichtig, ohne Zahlen-Wertungen geht es nicht!
O Wichtig, die Wertungszahl ist aber nicht das einzige Kritierium, das mich bei einem Test interessiert.
O Weniger wichtig, ich bilde mir meine Meinung anhand des Artikeltextes, der Pro- und Kontrapunkte und des Redakteursfazits.
O Unwichtig – Zahlen-Wertungen sollten zugunsten eines moderneren Bewertungssystems abgeschafft werden!

11. Was hältst du von der digitalen Ausgabe der N-ZONE?
O Ich kenne die N-ZONE-App nicht.
O Ich kenne die N-ZONE-App zwar, habe sie aber noch nie ausprobiert.
O Nicht so gut
O Ganz okay
O Sehr gut

12. Welche Features der digitalen Ausgabe der N-ZONE gefallen dir am besten? (Mehrfachnennungen erlaubt)
O Videos
O Bildergalerien
O Volltextsuche über alle digitalen Ausgaben
O Lese-Optimierung für Geräte mit kleinerem Bildschirm (Handys)
O Plattformübergreifender Zugriff auf alle meine Ausgaben
O Dass ich die N-ZONE jetzt auch im Browser und auf Kindle Fire lesen kann
O Ich kenne die digitale Ausgabe von N-ZONE nicht oder habe sie noch nicht ausprobiert.

13. Ich habe einen Verbesserungsvorschlag für die N-ZONE:

_____

_____

14. Ich möchte am Umfrage-Gewinnspiel teilnehmen!
Name:

Vorname:

Straße + Nummer:

Ort:

PLZ:

Land:

E-Mail-Adresse:

Alter:

Fragebogen bitte einsenden an:
Computec Media
Redaktion N-ZONE
Stichwort: Umfrage 2017
Dr.-Mack-Str. 83
90762 Fürth

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name veröffentlicht wird.

Neue Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

Ab sofort stehen auch die brandneuen Amiibo-Figuren zu The Legend of Zelda: Breath of the Wild als Abo-Prämien für euch zur Wahl beim Abschluss eines Jahres-Abos! Ideal für Sammler der Nintendo-Figuren und Zelda-Fans, die noch mehr aus Links neuestem Abenteuer herausholen möchten!

NEU!

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

GUIDE: ALLE SCHREINE GELÖST

TEIL 2

Der zweite Teil unseres Guides behandelt gleich sechs Regionen aus *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Mit unseren Beschreibungen und aussagekräftigen Screenshots solltet ihr die Rätsel allesamt lösen können!

In der letzten Ausgabe behandelten wir bereits einige Schreine in unterschiedlichen Regionen der Spielwelt. Auf weiteren zehn Seiten findet ihr nun die Lösung zu den Rätseln in ganzen sechs weiteren Gebieten. Zwar sind die kleinen Dungeons optional, jedoch sind sie sowohl spaßig als auch nützlich: Während allein das Aktivieren eines Schreins einen nützlichen Schnellreisepunkt hinzufügt, bringt euch das Absolvieren jeweils ein Zeichen der Bewährung ein. Sammelt ihr vier davon, könnt ihr sie bei den Statuen der Göttin Hylia gegen einen neuen Herzcontainer oder erhöhte Ausdauer eintauschen.

Akkala-Region

Kenii-Shika-Schrein

Fundort: Hinter einer brüchigen Felswand in der Ulra-Schlucht, nordöstlich vom Dorf der Zoras

Die eigentliche Schwierigkeit bei diesem Schrein besteht darin, den Ort zu finden. Der leuchtende Schrein ist nämlich hinter einer brüchigen Felswand unterhalb der Spitze der Klippe verborgen. Zerstört diese einfach mit einem Bombenpfeil und gleitet zu eurem Ziel. Im Inneren angekommen erwartet euch ein Nano-Wächter der Stufe 3.0 und eine Schatzkiste (Saphir). Primär greifen diese Wächter mit Nahkampfwaffen an. Die Attacken sollten recht vorhersehbar sein, sodass ihr mit ein bisschen Übung und dem richtigen Timing perfekt kontern könnt. Setzen die Wächter ihren Wirbelangriff ein, versteckt euch am besten zeitnah hinter einer Säule und wartet, bis euer Gegner sich selbst betäubt, indem er dagegen rennt. Falls keine Säulen auf der Kampffläche sind, könnt ihr euch diese meist selbst durch Wasserflächen oder Metallwürfel im Boden mit eurem Cryo- oder Magnetmodul erschaffen. Steckt der Nano-Wächter seine Waffen weg und beginnt seinen Rotationslaser-Angriff, rennt ihr entweder aus der Reichweite oder wartet, bis ihr durch den Aufwind des Lasers euer Parasegel benutzen und ihm dadurch aus der Luft mit Pfeilen zusetzen könnt. Wenn Wächter ihr Ende nahen sehen, bekämpfen sie euch oft mit einem mächtigen Laserstrahl, den sie lange aufladen. Hier könnt ihr ihn mit dem Stasismodul festhalten, auf ihn einschlagen und das Ganze so oft wiederholen, bis er das Zeitliche segnet. Am effektivsten ist jedoch, den Strahl mit eurem Schild im richtigen Moment zu blocken, um den Laserstrahl abzuwehren. Allgemein lassen sich Wächter mit den Elementen Eis und Elektrizität leichter besiegen. Benutzt ein Eisschwert oder -pfeil, um sie einzufrieren und mit einer mächtigeren Waffe auf sie einzudreschen oder versetzt ihnen mit Elektrowaffen einen Stromschlag – letzteres ist besonders bei Gegnern im Wasser effektiv.

Alle exakten Fundorte der Schreine findet ihr auf unserem Karten-Poster der Ausgabe 05/17!

JIZU-KAFUI-SCHREIN

Schlagt auf den Kristall und rennt dann den s-förmigen Weg entlang, um dank der rotierenden Plattformen nicht von den Laserstrahlen getroffen zu werden.

Dahi-Shiino-Schrein

Fundort: Auf einer Klippe oberhalb des Akkala-Sees, südöstlich vom Akkala-Turm

In diesem Schrein kommt euch nur ein vergleichsweise schwacher Nano-Wächter der Stufe 2.0 in die Quere. Schaltet ihn fix aus und schnappt euch anschließend die Schatzkiste (Antiker Riesenkern) vor dem Altar.

Kah-Tosa-Schrein

Fundort: in der Nähe des Stalls von Ost-Akkala, südlich des Rotlaubsees

Das Rätsel dieses Schreins steht ganz im Zeichen von Geschick und Ballgefühl. Rechts neben dem Eingang des Rätselraums findet ihr ein Terminal mit dem ihr interagieren könnt. Von dort aus startet ihr ein Minigolfspiel. Mit der Bewegungssteuerung des Controllers soll die Kugel in die Mulde auf der linken Seite der zentralen Plattform befördert werden, wobei ein großer Steinhammer für die nötige Antriebskraft sorgt. Wichtig beim Abschlag: Die Kugel muss geradeaus rollen und genügend Tempo aufbauen, um das Ziel zu erreichen. Habt ihr diese Aufgabe gemeistert, aktiviert sich eine bewegliche Plattform, die euch auf die Ebene des Altars befördert. Hinter dem Altar befindet sich ein weiterer Raum mit einem minigolfartigen Rätsel, das nach demselben Prinzip gelöst wird. Der kleine aber feine Unterschied besteht darin, dass die Kugel über eine Schräge zur Vertiefung gelangen muss. Zur Belohnung aktiviert sich eine weitere Plattform, die euch Zugang zur einzigen Schatzkiste (Eis-Großschwert) des Schreins gewährt.

DAHI-SHIINO-SCHREIN

Gegner dieser Art sollten keine Probleme für euch darstellen. Platziert euch bei Wirbelangriffen hinter Säulen, um den anrauschenden Wächter zu betäuben.

KAH-TOSA-SCHREIN

Willkommen auf dem Minigolfplatz! Im Kah-Tosa-Schrein müsst ihr die Kugel mit dem Schläger in das Loch schießen, um zum Altar zu gelangen.

Jizu-Kafui-Schrein
Fundort: Nordwestlich des Akkala-Turms, oberhalb des Stalls von Süd-Akkala auf einem Vorsprung

Interagiert mit dem Terminal vor euch und legt mithilfe der Bewegungssteuerung eures Controllers einen Weg zur Tür frei. Im nächsten Raum schlagt oder schießt ihr auf den gelben Kristall, um ihn zu aktivieren. Im Folgenden rotieren zwei große Steinplatten und blocken dadurch für einen Augenblick die Laserstrahlen auf dem s-förmigen Pfad ab. Euch bleibt aber genug Zeit, um auf die andere Seite des Raumes zu gelangen, wo ihr zu eurer Rechten eine Schatzkiste auf einem Vorsprung findet. Wenn ihr sie haben wollt, müsst ihr auf den letzten rotierenden Block steigen. Dazu betätigt ihr den Kristall nochmals mit einem Pfeilschuss, während er sich unterhalb der Plattform befindet. Er erscheint dann vom Eingang aus gesehen auf der linken Seite der Plattform. Springt in dieser Zeit auf die Seite des Blocks und steigt über die Kante auf die Oberseite. Sobald der Block anhält, springt ihr rüber zur Schatzkiste (Schuppenlanze). Im letzten Abschnitt manövriert ihr drei Kugeln durch Kippbewegungen in unterschiedliche Mulden und schreitet anschließend zum Altar.

JIZU-KAFUI-SCHREIN

Hier ist Fingerspitzengefühl gefragt: Mit der Bewegungssteuerung eures Controllers müsst ihr die Kugeln auf die jeweiligen Druckplatten manövrieren. Nach dem Geschicklichkeitsspiel könnt ihr euch euer Zeichen der Bewährung abholen.

Ritah-Zumo-Schrein
Fundort: Im Zentrum der spiralförmigen Halbinsel an der Ostküste der Akkala-Region

Dieser Schrein taucht erst auf, wenn ihr die Kugel am Anfang der spiralförmigen Insel in die Vertiefung des Podests legt. Beispielsweise könntet ihr sie zu Fuß rumschleppen. Das ist allerdings nicht zu empfehlen, denn zahlreiche starke Gegner werden euch auf eurem Weg begegnen und euch das Leben schwer machen. Falls ihr einen Krogfächer besitzt, könntet ihr auch alternativ mit einem Floß rüber segeln, das ihr im Süden der Halbinsel findet. Die dritte Möglichkeit: Schmeißt die Kugel ins Wasser und erschafft euch einen Weg aus Eisblöcken, bis ihr in der Mitte der Spirale angekommen seid. Liegt die Kugel in der Vertiefung, kommt der Schrein zum Vorschein und ihr könnt im Inneren eine Schatzkiste (Antiker Riesenkern) plündern.

Zuna-Kai-Schrein
Fundort: Nordöstlich des Todesberges, auf der Felsspitze, die das rechte Auge des Totenkopf-Teichs formt

Am Akkala-Institut trägt euch Jerrin die Schrein-Aufgabe „Linkes Auge des Schädels“ auf, die von euch verlangt, zum Gipfel mitten im Totenkopf-Teich zu reisen. Die Stelle sieht auf der herangezoomten Karte aus wie das rechte Auge des Totenkopfschädels. Den Schrein erreicht im am leichtesten per Gleitflug vom höchsten Punkt der Klippe nördlich des Sees. Drinnen wartet eine Schatzkiste (Feuerschwert) und ein Zeichen der Bewährung auf euch.

Tsutsua-Nima-Schrein
Fundort: an der Quelle der Kraft, südwestlich des Akkala-Instituts

Dieser Schrein erscheint erst nach Abschluss einer Aufgabe, die euch von der Statue der Göttin an der Quelle der Kraft zugeteilt wird. Ihr sollt den Feuer-Drachen Eldra aufspüren, ihn um eine seiner Schuppen erleichtern und diese anschließend in die Quelle werfen. Eldra ist nur einer von drei großen Drachen in der Welt von Breath of the Wild, fliegt aber wie auch die anderen Drachen ganz bestimmte Routen ab. Das übernatürliche Wesen erscheint zu unbestimmten Zeiten im Norden der Berge von Eldin und fliegt dann durch die Kukuja-Schlucht, wobei er sich am leichtesten am Eldin-Riesenfossil östlich der Ost-Ehumpo-Hochebene, abfangen lässt. Eure Verfolgungsjagd endet, sobald ihr mit einem Pfeil seinen Körper trefft, denn dann fällt eine seiner glitzernden Schuppen hinab auf den Boden. Im Tsutsua-Schrein erwartet euch im Anschluss noch ein Wächter 4.0, bevor ihr euch eine Schatztruhe (Feuerlanze) und ein Zeichen der Bewährung im Altarraum abholen könnt.

Toh-Karo-Schrein
Fundort: Auf der Irrland-Insel

Die Irrland-Insel befindet sich im Nordosten der Karte, hinter dem Akkala-Institut und ist mit eurem

RITAH-ZUMO-SCHREIN

Diese Kugel müsst ihr in der Plattform auf der kleinen Insel im Hintergrund unterbringen. Benutzt dafür eine der drei im Text beschriebenen Möglichkeiten.

TSUTSUA-NIMA-SCHREIN

Schießt mit einem Pfeil auf den Drachen Eldra, damit ihr eine seiner Schuppen aufsammeln könnt. Diese benötigt ihr, um den Zugang zum Schrein zu erhalten.

TOH-KARO-SCHREIN

Wollt ihr den Schrein auf kürzestem Wege erreichen, folgt der Route auf diesem Bild. Im Inneren erwartet euch kein weiteres Rätsel.

Paragleiter von der Klippe aus gut zu erreichen – vorausgesetzt ihr habt Link bereits mit drei Ausdauer-Containern ausgestattet oder Ausdauer-füllendes Essen dabei. Auf der Insel erwartet euch ein riesiges Labyrinth mit einigen Gegnern wie beispielsweise einem großen patrouillierenden Wächter im Zentrum. Im Inneren des Schreins dürft ihr euch den Inhalt einer Schatzkiste (Barbarenmaske) und ein Zeichen der Bewährung schnappen.

Eldin-Turm

Sadarj-Schrein
Fundort: zwischen Yufin- und Askalt-See, auf der Höhe des Eldin-Turms

Zu Beginn müsst ihr das Laub zu eurer Linken entzünden. Dazu schlagt ihr einfach die Feuerschale um. Im Raum, der daraufhin erscheint, besiegt ihr den Wächter und steigt die Treppe rechts hinauf. Hier durchtrennt ihr mit einem Pfeil das Seil der hängenden Feuerschale, um in eine Halle zu gelangen. Zu eurer Rechten seht ihr eine Schatztruhe (Ritterbogen) auf einer Holzplatte. Durchtrennt das Seil davor mit einem Pfeil, wonach die Truhe nach Abfackeln des Laubes und der Holzplatte auf den Boden fällt. Um den Schrein abzuschließen, durchtrennt ihr jeweils die Seile über dem durch das Gitter abgetrennten Bereich.

Moa-Kishito-Schrein
Fundort: Westlich des Askalt-Sees, auf der Höhe der Brücke von Akkala

Rennt den Weg vor euch hoch, kurz nachdem eine Kugel durch gerollt ist und haltet die nächste Kugel mit dem Stasismodul an, um problemlos durchzukommen. Um an die Schatztruhe (Ritterschwert) zu gelangen, geht den Weg rechts hoch. Für diese Kugel benötigt ihr allerdings das Magnetmodul, mit dem ihr den Metallball vor euch herschiebt.

Nehmt euch beim Rückweg eine weitere metallene Kugel mit, um die zweite Schatztruhe (Rhodonit) zu holen. Diese befindet sich auf der Plattform im Schrein, wo ihr gestartet seid. Dort sind an der Decke rechts hinten brüchige Steine, die ihr mit der metallenen Kugel und dem Magnetmodul kaputt schlagen könnt. Nehmt dann die magnetische Kugel wieder auf, geht den Weg erneut hinauf und dann weiter den Aufstieg links. Hier haltet ihr abermals eure Kugel mit dem Magnetmodul vor euch, um alle anderen Kugeln damit aufzuhalten. Lauft dabei den Weg hoch und ihr erreicht das Ende des Schreins.

Ta-Mur-Schrein
Fundort: Südlich des Kusatz-Sees, nördlich der Beele-Ebene

Geht zuerst nach rechts und benutzt eure Fackel an der Feuerstelle. Entzündet dann das Laub, um zum nächsten Raum zu gelangen. Hier seht ihr eine Schatztruhe (Opal) direkt vor euch. An diese kommt ihr, wenn ihr die Holzkisten darunter abfackelt. Alternativ könnt ihr auch das Bomben-Modul benutzen, um die Kisten zu zerstören. Eine weitere Truhe (Felsenspalter) findet ihr rechts im versteckten Raum hinter den Holzkisten. Links ist ein abgetrennter Bereich mit einer Tür. Fackelt dort links das Laub ab, damit eine weitere Truhe mit einem Schlüssel herunterfällt. Holt euch den Schlüssel mit dem Magnetmodul, nehmt ihn auf und öffnet damit die Tür. Eine dritte Schatztruhe (Rhodonit) findet ihr rechts im abgesperrten Bereich. Zerstört dann die Holzkisten im großen Raum, damit die Rampe herunterfällt und ihr den Schrein abschließen könnt.

Kyu-Ramuhi-Schrein
Fundort: Westlich des Eldin-Turms, auf der Insel im Goronbi-See

Benutzt das Parasegel, um zum Schrein zu gelangen. Innen angekommen seht ihr direkt eine Art Waage. Auf der linken Seite befindet sich eine Holzkiste und auf der rechten Seite eine Truhe mit einem Schlüssel. Um die Waage aus dem Gleichgewicht zu bringen und die Truhe erreichen zu können, zerstört ihr mit einem Feuerpfeil die Holzkiste. Mit dem Schlüssel öffnet ihr die Tür am Ende des Raumes und holt euch einen der metallenen Würfel mit eurem Magnetmodul. Diesen legt ihr auf die linke Waagschale auf der linken Seite des Raumes. Holt euch einen weiteren Würfel, stellt ihn vor die Waagschale und klettert darauf. Nehmt nun wieder den Würfel auf der Waagschale mit dem Magnetmodul und legt ihn auf die andere Waagschale. Nun fahrt ihr hoch und erreicht eine Plattform mit einer Schatzkiste (Ritter-Zweihänder). Holt euch den dritten metallenen Würfel und platziert ihn auf der mittigen Waage auf der Schale mit der Truhe, in der der Schlüssel war. Holt einen der weiteren Würfel und stellt diesen auf den anderen Teil der Waage. Zerstört nun erstmal die brüchigen Steine über euch. Hierfür verwendet ihr entweder eine Bombe oder einen Bombenpfeil. Holt euch den letzten verbliebenen Würfel, stellt euch auf die Waagschale mit der Truhe und legt den Würfel auf dem anderen Teil ab. Nun sollte sich die Waage so bewegen, dass ihr nicht von den Stacheln über euch gefährdet seid und so ganz einfach den Altar des Schreins erreicht.

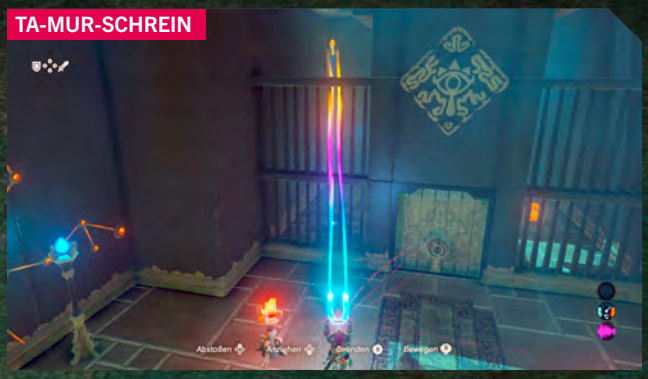
Keha-Rama-Schrein
Fundort: Im Marugo-Tunnel, südwestlich vom Marugo-Teich

Um den Schrein zu finden, müsst ihr die Quest von Bladon in Goronia annehmen. Geht nach dem Gespräch mit Bladon zum Marugo-Tunnel. Dort findet ihr seinen Bruder Gonguron, den ihr ansprechen müsst. Geht danach den Hügel außerhalb des Tunnels herunter, nehmt ein Felsenfilet auf und bringt es zurück in den Tunnel. Auf dem Rückweg seht ihr einen Gegner. Um ihn zu besiegen, legt zuerst das Felsenfilet auf eine der geraden Flächen. Nachdem ihr den Gegner besiegt habt, nehmt das Felsenfilet wieder auf, woraufhin nach kurzem Weg ein großer Felsbrocken erscheint, dem ihr ausweichen müsst. Danach sind alle Hindernisse überwunden und ihr könnt beruhigt zurück zum Tunnel mit Bladon und Gonguron gehen. Nach einer kurzen Sequenz erscheint der Schrein. Darin müsst ihr nur eine Schräge hinauflaufen und den euch entgegenkommenden Kugeln und Gegenständen ausweichen. Ihr könnt dabei sowohl das Stasis- als auch das Magnetmodul als Hilfe verwenden. Die blauen, roten und grünen Rubine, die auf euch zukommen, könnt ihr natürlich aufsammeln.

MOA-KISHITO-SCHREIN

Haltet die metallene Kugel mit Hilfe des Magnetmoduls vor euch, um die entgegenkommenden Objekte aus dem Weg zu schaffen.

TA-MUR-SCHREIN



Nachdem das Laub und die Truhe abgefackelt wurden, könnt ihr euch den Schlüssel schnappen, um die Tür zur Schatztruhe zu öffnen.

KYU-RAMUHI-SCHREIN

Noch hält die Waage das Gleichgewicht. Um an das Zeichen der Bewährung zu gelangen, müsst ihr jedoch das Gewicht mit Hilfe von mehreren Objekten verlagern.

Daka-Ka-Schrein

Fundort: Östlich der Goronen-Quelle, westlich von der Brücke von Eldin

Im Schrein seht ihr eine Plattform, die einen großen Quader in regelmäßigen Abständen nach oben schießt. Stellt euch zunächst auf die Plattform, lasst euch hochschießen, wartet bis ihr am höchsten Punkt seid und benutzt dann das Parasegel, um auf dem Quader zu landen. Hinter euch ist auf einer kleinen Fläche eine Schatztruhe (Silberner Rubin). Diese erreicht ihr, indem ihr wartet, bis ihr auf dem Quader wieder hochgeschossen werdet und dann am höchsten Punkt mit dem Parasegel auf die Fläche mit der Truhe gleitet. Wiederholt nach dem Plündern den ersten Schritt, um wieder auf den Quader zu gelangen. Ihr stellt fest, dass sich immer dann ein Tor vor euch öffnet, wenn der Quader den höchsten Punkt erreicht. Verwendet dafür an eben diesem Punkt das Stasismodul, um den Quader einzufrieren und segelt dann durch das Tor. Hier könnt ihr euch dann bereits euer nächstes Zeichen der Bewährung abholen.

Shimo-Itose-Schrein

Fundort: Nordöstlich von Goronia

Stellt euch auf die Druckfläche am Boden links von dem Tor. Benutzt ganz einfach das Stasismodul auf die Fläche während ihr darauf steht und geht durch das Tor. Auf der linken Seite werdet ihr eine Schatztruhe (Felsenspalter) finden. Rechts ist ein Raum mit drei Wächtern, die ihr besiegen müsst. Im rechten, hinteren Eck des Raumes findet ihr außerdem eine weitere Schatztruhe (Rhodonit) und im Raum über euch findet ihr direkt noch eine Schatztruhe (Eispfeil x 10) in einem Eck. Dort werdet ihr auf einer weiteren Erhöhung eine zweite Druckplatte finden. Stellt euch auf diese und benutzt dabei das Magnetmodul, um das Laub mit der hängenden Feuerschale abzubrennen. Daraufhin kommt eine Kugel zum rollen, die allerdings von einem Gitter aufgehalten wird. Um dieses zu öffnen, stellt ihr euch einfach auf eine weitere Druckplatte am Ende des Raumes. So fällt die Kugel auf eine Art Zahnrad und das letzte Tor öffnet sich. Lauft ihr dort hindurch, seht ihr auf der rechten Seite eine letzte Schatztruhe mit einem Schlüssel. Geht danach zum Anfang des oberen Raumes und öffnet die Tür mit dem Schlüssel. Ihr kommt in ein neues Gebiet mit Druckplatten und einer Tür. Diese könnt ihr wieder mit dem Trick über das Stasismodul lösen, um anschließend das Zeichen der Bewährung abzukassieren.

Shora-Ha-Schrein

Fundort: auf der Kraab-Insel

Zum Schrein gelangt ihr, indem ihr die Gleise über den Darman-See im Nordosten von Goronia benutzt. Dort steht auch ein Wagen, den ihr zum fahren bringt, indem ihr im hinteren Teil eine Bombe platziert und diese zündet. Im Schrein seht ihr dann direkt vor euch eine Platte mit Stacheln, die den Weg blockiert. Benutzt das Magnetmodul, um diese nach oben zu ziehen und bewegt euch dabei darunter hindurch. Geht zunächst den Weg nach links und bewegt die metallenen Platten so, dass ihr erst die Schatztruhe (Königsbogen) erreicht und dann so, dass ihr zur blauen Feuerschale gelangt. Benutzt eure Fackel mit dem blauen Feuer und geht zurück zur Wegkreuzung. Dort ist mittig eine Feuerschale, die ihr entzünden könnt. Geht durch die sich öffnende Tür, weicht den Wasserstrahlen von links und rechts aus, duckt euch beim letzten darunter hindurch und entflammt die nächste Feuerschale. Daraufhin setzt sich eine Fläche mit einer weiteren Feuerschale in Bewegung. Entzündet einen Holzpfeil mit der blauen Flamme, wartet bis die Fläche nach ganz unten gefahren ist und schießt auf die Feuerschale, um diese ebenfalls zu entflammen. Nun erscheint eine Treppe, die ihr hinaufsteigen könnt, um auf die Druckplatte zu steigen. Ein weiterer Weg erscheint, allerdings rollt prompt eine stachelige Kugel auf euch zu. Benutzt das Magnetmodul, um diese zur Seite zu schaffen. Ihr kommt in einen Raum, in dem vier Wächter auf euch warten. An dieser Stelle findet ihr auch zwei Schatztruhen (Antiker Riesenkern, Feuer-Großschwert).

Geht nun den Weg zurück zur Kreuzung, entzündet eure Fackel mit der blauen Flamme und bringt sie zurück zur Feuerschale bei dem Raum mit den besiegten Wächtern. Hier findet ihr drei

SHORA-HA-SCHREIN

Nachdem ihr euch auf die Druckplatte bewegt habt, entsteht eine Schräge und euch rollt eine Kugel entgegen, die ihr schnell aus dem Weg schaffen müsst.

SHORA-HA-SCHREIN

Um alle sieben Feuerschalen gleichzeitig zu entzünden, müsst ihr euch in die Mitte stellen und euren Rundumschlag aufladen.

MIIRO-TSUHI-SCHREIN

Schießt für uns ein Tor! Damit die Kugel in der Mulde zwischen den Torpfosten landet, müsst ihr sie während der Stase mit mehreren Schlägen aufladen.

weitere Schalen zum entzünden. Die hinteren beiden werden allerdings jedes Mal direkt wieder von zwei Wasserspeiern gelöscht. Entzündet deswegen einen Pfeil mit der blauen Flamme und bewegt euch so, dass ihr beide Feuerschalen auf einer Linie seht. Schießt den Pfeil, um beide Ständer gleichzeitig zu entflammen, woraufhin sich das Tor öffnet. Das gleiche Spiel wartet im nächsten Raum auf euch, allerdings bewegen sich die Feuerschalen hier auf Plattformen in entgegengesetzter Richtung hin und her. Trefft ihr beide gleichzeitig, erscheinen Luftströme. Schießt außerdem mit einem entzündeten Pfeil auf die Feuerschale auf der zu erreichenden Plattform. Ihr könnt jetzt das Parasegel mit den Luftströmen benutzen, um auf die andere Seite zu kommen. Entzündet dort die Feuerschale auf dem metallenen Quader mit der Fackel. Verwendet nun zunächst das Stasismodul auf den Wasserspeier und dann das Magnetmodul auf den Quader, um diesen mit der Feuerschale auf die andere Seite zu bringen. Hier findet ihr links und rechts auf externen Flächen außerdem zwei Schatztruhen (Silberner Rubin, Waldschwert), die ihr euch mit dem Magnetmodul holen könnt. Bekämpft zunächst die drei Wächter und bringt danach die blaue Flamme weiter zur nächsten Schale. Daneben findet ihr die letzte Schatztruhe (Eispfeil x10). Hier sind außerdem mehrere Feuerschalen kreisförmig angeordnet. Ladet in der mittigen Plattform euren Schlag mit der Fackel auf, um einen Rundumschlag auszuführen und alle gleichzeitig zu entzünden. Habt ihr das geschafft, könnt ihr euch nun endlich das wohlverdiente Zeichen der Bewährung abholen.

Gu-Achitoh-Schrein
Fundort: Auf den Schneidklippen, nördlich des Todesbergs

Vor dem Schrein wartet Baket, der euch eine Aufgabe aufträgt: Ihr müsst die Klippen innerhalb von drei Minuten erklimmen und dabei mindestens 100 Rubine aufsammeln. Jeder Versuch kostet euch 20 Rubine. Die Herausforderung ist sehr leicht zu meistern, achtet einfach darauf, alle blauen und roten Rubine auf eurem Weg mitgehen zu lassen, bis ihr genug habt. Legt dabei am besten Ausrüstung an, die euch schneller klettern lässt. Im Schrein selbst warten keine weiteren Aufgaben, sondern nur eine Schatztruhe (Eis-Großschwert) und das Zeichen auf euch.

Turm der Wälder

Miiro-Tsuhi-Schrein
Fundort: Nördlich des Minsh-Sees

Geht im Schrein nach rechts und wartet dort, bis die Plattform nach oben gefahren ist. Stellt euch auf sie, fahrt mit ihr nach unten und öffnet dort die Schatztruhe (Eisenhammer) links. Benutzt das Stasismodul und schlagt mit dem Eisenhammer fünfmal gerade nach vorne auf die Kugel, sodass sie durch das Tor in die dafür vorgesehene Mulde rollt. Falls ihr nicht trefft, müsst ihr gegen den Kristallhebel rechts von euch schlagen, dann erscheint eine neue Kugel. Habt ihr getroffen, kommt ihr in einen Raum mit einem großen Quader, den ihr ebenfalls mit dem Stasismodul und vier Schlägen aufladet. Der trifft daraufhin die darüber liegende Steinplatte so, dass ihr sie als Weg benutzen könnt. Bevor ihr den Schrein abschließt, geht den Weg links entlang und fahrt mit der Plattform nach unten. Dort findet ihr eine ähnliche Vorrichtung wie im ersten Raum. In der Truhe dort ist erneut ein Eisenhammer. Ihr müsst die Kugel abermals mit diesmal elf Schlägen in der Mulde inmitten des Tores versenken, woraufhin sich ein Weg zu einer Schatztruhe (Antiker Riesenkern) öffnet. Geht zurück zur Plattform, fahrt hoch zum Altar und holt euch euer Zeichen der Bewährung.

Kiyo-Uh-Schrein
Fundort: Nordöstlich vom Dorf im Wald der Krogs

Hier wartet ein knackiges Rätsel auf euch: Jede Reihe von Kuhlen ist mit einem Sternzeichen markiert. Auf dem großen Sternenbild in der Mitte könnt ihr diese Sternzeichen mehrmals finden. Zählt, wie oft das Sternzeichen der jeweiligen Reihen im Sternenbild vorkommt und legt die Kugel dann auf die Position, bei der ebenso viele blaue Leuchten daneben stehen. Wir haben für euch die Reihenfolge aus der Perspektive, mit der man in den Schrein startet, zusammengefasst.

In der Reihe ganz links legt ihr eine Kugel auf die letzte Position von oben. In der zweiten Reihe von links legt ihr eine Kugel in die dritte Position von oben. In der dritten Reihe von links legt ihr die Kugel auf die erste Position und in der letzten Reihe auf die zweite Position von oben.

Um an die Schatztruhe (Ritter-Zweihänder) zu kommen, müsst ihr eine weitere Kombination legen, die wie folgt aussieht: In der letzten Reihe von links legt ihr sie auf die erste Position und in der dritten Reihe auf die zweite Position. In der zweiten Reihe legt ihr sie auf die zweite Position und in der ersten auf die vierte Position.

Mahmu-Rano-Schrein
Fundort: im Mihdo-Sumpf, im nordöstlichen Teil des Waldes von Hyrule

Redet mit Papistus im Wald der Krogs und danach mit Damius, den ihr am östlichen Ausgang des Waldes findet. Er wird euch eine Herausforderung auftragen, die euch zum Schrein führt. Ihr dürft auf dem Weg aber keinen der Aus-

KIYO-UH-SCHREIN

Im Bild oben seht ihr die linke Seite der Reihen im Kiyo-Uh-Schrein mit den Kugeln so platziert, dass sich der Weg zum Altar öffnet.

KIYO-UH-SCHREIN

So sieht nach korrektem Platzieren der Kugeln die rechte Seite des Schreins aus. Um an die Schatztruhe zu kommen, braucht ihr eine andere Anordnung.

rüstungs-Gegenstände zerstören, die ihr bekommen habt. Kleinere Gegner schaltet ihr am besten mit Bomben aus, damit das Schwert nicht beschädigt wird. Wenn ihr an den Sumpf kommt, solltet ihr erst mit dem Bogen alle anderen Bogenschützen ausschalten. Benutzt dann das Cryomodul, um über den Sumpf zu kommen. Auf der rechten Seite des Sumpfes befindet sich eine Fläche mit einer Schatztruhe (Waldschwert). Nach dem ersten Sumpf kommt ihr zu einem weiteren, den ihr ähnlich überqueren müsst. Passt dabei auf den Bogenschützen auf! Habt ihr diesen Sumpf ebenfalls überwunden, seid ihr am Schrein angelangt, in dem sich lediglich eine Schatztruhe (Antiker Riesenkern) und natürlich ein Zeichen befinden.

Kun-Shidaji-Schrein

Fundort: Im Süden des Salija-Sees

Der Questgeber, Azukius, befindet sich ziemlich auf der Mitte des Wegs vom Dorf im Wald der Krogs zum Salija-See. Aktiviert das Magnetmodul und folgt den Bäumen, die einen eisernen Kern haben. Am Ende des Weges findet ihr einen verrosteten Schild und einen Baum mit einer Öffnung. Nehmt den Schild mit dem Magnetmodul und legt ihn in die Öffnung des Baumes. Aus einem weiteren Baum fällt daraufhin eine Schatztruhe (Bernstein). Benutzt dann das Magnetmodul auf die Schatztruhe und legt diese auf das Floß rechts von euch. Steigt auf das Floß und segelt mit eurem Krogfächer auf die Insel mit dem offenen Baum. Legt dort die Schatztruhe in den Baum und der Schrein wird in der Nähe erscheinen. Der Schrein selbst beinhaltet dann nur eine Schatztruhe (Antiker Riesenkern) und eure Belohnung in Form eines Zeichens.

Da-Chokahi-Schrein

Fundort: Im nordwestlichen Teil des Waldes von Hyrule

Auch hier müsst ihr eine Mission erledigen. Sucht dazu Tazius im Nordwesten des Dorfes im Wald der Krogs auf. Schleicht dann dem Krog Fraxinus zu eurer rechten unauffällig hinterher. Dazu solltet ihr euch geduckt bewegen. Am Ende seines Weges findet ihr den Schrein, der erneut kein eigenes Rätsel mehr aufweist. Öffnet die Schatztruhe (Antiker Reaktorkern) und beendet den Schrein.

Kito-Wawai-Schrein

Fundort: In den Deubran-Ruinen, nördlich der Insel mit dem Wald der Krogs

Hier führt ein Weg in die Dunkelheit. Benutzt eure Fackel an der Feuerstelle und zündet die darauffolgenden Feuerstellen damit an. So wird euch der Überblick und der Rückweg erleichtert. Ihr könnt außerdem Daruks Schirm aktivieren oder eine Feuerwaffe auf dem Rücken tragen, um zusätzlich Licht gespendet zu bekommen. In dem Gebiet könnt ihr mehrere Schatztruhen mit verschiedenen Items finden. Lasst euch deshalb gerne etwas Zeit und sucht danach. Ihr werdet außerdem einem Hinox über den Weg laufen, den ihr besiegen müsst. Schießt ihm aufs Auge und verpasst ihm daraufhin mehrere Schläge mit eurer Waffe, um ihn schnellstmöglich zu erledigen. Habt ihr ihn geschlagen, lässt er eine Kugel fallen, die ihr in die dafür vorgesehene Mulde in der Nähe legen müsst. Habt ihr fleißig die Feuerstellen angezündet, sollte diese leicht zu finden sein. Daraufhin kommt ein Schrein mit einer Schatztruhe (Antiker Reaktorkern) aus der Erde.

Rona-Kahta-Schrein

Fundort: Am nordöstlichen Ende der Kukudja-Schlucht im Vergessenen Tempel

Der Schrein befindet sich am hinteren Ende des Tempels und wird von diversen Wächtern bewacht. Fliegt durch die Aufwinde, um möglichst schnell durchzukommen und so den Laserstrahlen auszuweichen. Alternativ könnt ihr die Wächter natürlich auch allesamt erledigen, sofern eure Ausrüstung bereits stark genug ist. Im Schrein müsst ihr nur die Schatztruhe (Feuer-Großschwert) öffnen und euer Zeichen der Bewährung abholen.

Monya-Toma-Schrein

Fundort: Auf dem Maritta-Hügel

Lauft erstmal an der Kugel vorbei und zerstört die Holzkisten auf der linken Seite mit Feuer- oder Bombenpfeilen oder mit eurem Bombenmodul. Schießt dann zweimal auf den Hebel rechts davon und lauft zurück zum Anfang. Rechts der Kugel findet ihr eine Vorrichtung, mit der ihr euch selbst katapultieren könnt. Vor euch ist nochmal eine gleiche Vorrichtung, mit der ihr euch erneut schießen lasst. Anschließend findet ihr dann die Schatztruhe (Elektroschwert) des Schreins. Wenn ihr schon auf dieser Plattform seid, benutzt erneut den Hebel und kehrt zum Anfang des Schreins zurück. Dort nehmt ihr die Kugel auf und legt sie in die Vorrichtung. Sie sollte nun so fliegen, dass sie vor der dafür vorgesehenen Mulde

RONA-KAHTA-SCHREIN

Fliegt mit eurem Parasegel den Weg vom gelben Pfeil zur roten Markierung entlang. Gebt dabei Acht auf die Wächter, die versuchen, euch mit ihrem Laser abzuschießen.

KITO-WAWAI-SCHREIN

Dieser Schrein befindet sich in vollkommener Dunkelheit. Entzündet die Feuerstellen, um euch besser orientieren zu können. Vorsicht vor dem Hinox!

MONYA-TOMA-SCHREIN

Bevor ihr die Kugel am Eingang des Schreins zum Zielort katapultiert, müsst ihr erst einmal die Holzkisten auf dem Gitter zerstören.

landet. Katapultiert euch hinterher und legt die Kugel dann dort hinein. Es öffnet sich eine Tür und ihr könnt zum Altar laufen.

Turm der Ebene

Sasu-Kosa-Schrein
Fundort: Bei der Anlegestelle im Schloss Hyrule, erreichbar durch den nordwestlichen Eingang

Begebt euch neben die rot leuchtende Säule im Norden von Schloss Hyrule. Von da aus könnt ihr mit dem Parasegel in den nordwestlichen Eingang des Schlosses fliegen. Dort findet ihr die Anlegestelle und auf der linken Seite einen kleinen Weg, an dessen Ende ihr eine große Feuerstelle antrefft. Zündet diese mit einer Fackel oder einem Feuerpfeil an, damit der Schrein erscheint. Der Schrein selbst ist eine schwere Kampfprobe gegen einen Nano-Wächter 4.0, nach dessen Ableben eine Schatztruhe (Feuerschwert) auf euch wartet. Benutzt am besten die Metallwürfel im Boden mit dem Magnetmodul, um den Wächter bei seiner Wirbelattacke zu stören und ihn so zu betäuben.

Namka-Ozu-Schrein
Fundort: Im größten Kessel der Gongol-Hügel, östlich des Schlosses Hyrule

Hierbei handelt es sich ebenfalls um einen Kampfschrein gegen einen Wächter der Stufe 3.0, in dessen Schatztruhe eine Eislanze zu finden ist. Benutzt das Stasismodul auf den Gegner, wenn der seinen Spezialschuss auflädt, um diesen zu verhindern.

Nia-Nea-Schrein
Fundort: Auf der Insel westlich des Schlosses von Hyrule

Fackelt die Dornen am Berghang nieder und zerstört dann die brüchigen Felsen mit einer Bombe. Im Inneren des Berges wartet dann der Schrein auf euch. Hierbei handelt es sich um eine Kampfprobe gegen einen Nano-Wächter 2.0. In der Schatztruhe befindet sich ein Ritterschild.

Kata-Chuki-Schrein
Fundort: Westlich der Ruinen von Hyrule-Stadt

Ein weiterer Kampfschrein mit einem Wächter der Stufe 2.0. Benutzt am besten Eis- oder Elektrowaffen im Kampf gegen ihn, dann sollte dieser Gegner kein Problem darstellen. In der Schatztruhe vor dem Altar befindet sich eine Königs-Hellebarde.

Yakah-Mata-Schrein
Fundort: Südwestlich vom Turm der Ebene

Benutzt das Cryomodul direkt vor der Kugel, die an einer Kette vor einem großen Tor hängt. Nutzt anschließend das Stasismodul auf die Kugel und schlagt sie in Richtung Tor, damit dieses sich öffnet. Lauft durch das Tor und weicht den rollenden Stachelkugeln aus. Am besten nutzt ihr dafür erneut das Stasismodul, um die gefährlichen Kugeln aufzuhalten. Schaltet die zwei Wächter links aus – hierfür könnt ihr mit einem Pfeil das Seil der hängenden Feuerschale durchtrennen und die Wächter einfach verbrennen lassen. Dabei setzt sich auch eine Kugel frei, die ein weiteres Tor öffnet. Auf der linken Seite wird euch eine Schatztruhe (Mushin-Großschwert) offenbart. In der anderen Richtung kommt ihr in einen Raum, in dem links ebenfalls eine Schatztruhe (Ritterschwert) steht. Lauft ihr die Treppe hoch und den Gang entlang, trefft ihr weitere Wächter an. Geht nach dem Kampf zuerst den Gang weiter, bis ihr zu einer Art Wippe kommt, die ihr mit dem Stasismodul befestigen müsst. Im nächsten Raum steht ganz hinten links eine Schatztruhe (Antiker Reaktorkern). Geht nach dem Öffnen zurück zu der Erhöhung, auf der ein Terminal steht, mit dem ihr interagieren könnt. Schlagt mit dem großen Hammer die Kugel so oft, bis sie alle Hindernisse aus dem Weg geräumt hat und durch das Loch gerollt ist, woraufhin das große Tor geöffnet wird. Brennt im nächsten Raum mit Feuerpfeilen das Laub links nieder, sodass die Kugeln ins Rollen kommen. Nutzt das Stasismodul auf der Wippe und stellt euch kurz bevor die Kugel den Abgrund erreicht auf den Bodenschalter, damit die Kugel auf die befestigte Wippe springt und das nächste Tor öffnet. Lauft im nächsten Raum über den Bodenschalter und nutzt das Stasismodul auf den davorstehenden Rammbock. Schlagt darauf ein, sodass er nach vorne schießt und ein weiteres Tor öffnet. Schlagt im nächsten Raum, während ihr auf der Plattform davor steht, auf den gelb leuchtenden Kristallhebel. Bevor ihr euch allerdings zum Ende des Schreins bewegt, landet erst nochmal auf der nach oben katapultierten Plattform und fliegt dann mit dem Parasegel zu der Etage mit der Schatztruhe (Diamant), die ihr davor schon gesehen haben solltet. Springt erneut herunter, schlagt auf den jetzt blau leuchtenden Kristallhebel, damit die Plattform wieder herunterkommt. Darauf stellt ihr euch erneut, schlagt auf den Hebel und öffnet am höchsten Punkt das Parasegel, um zum Altar zu gleiten.

Den Kata-Chuki-Schrein findet ihr im Westen der Ruinen von Hyrule-Stadt. Habt ihr den Wächter im Inneren besiegt, wartet ein weiteres Zeichen auf euch.

Wago-Kata-Schrein
Fundort: Südöstlich des Flötengras-Hügels, im Norden des Stalls am Fluss

Lauft nach Eintreten direkt nach rechts und klettert die hohlen, metallenen Würfel hinauf. Dort findet ihr eine Schatztruhe (Bernstein). Springt danach runter, nehmt die Würfel mit dem Magnetmodul und stapelt sie, damit ihr auf der anderen Seite hochklettern könnt. Nehmt dort die magnetische Platte mit eurem Modul und werft sie erst einmal herunter. Ihr seht, dass ihr für euer Zeichen der Bewährung auf eine noch höher gelegene Plattform müsst. Stapelt davor mit einem kleinen Abstand erneut die Würfel auf und benutzt die Metallplatte als Schräge, um auf die letzte Plattform mit dem Altar zu gelangen.

Ruyo-Tau-Schrein
Fundort: Südlich von der Brücke über den Regenzia-Fluss, im Westen des Stalls der Ebene

Dreht euch nach rechts und schießt zunächst einen Pfeil auf den gelb leuchtenden Hebel. Lauft dann den versteckten Weg ganz links entlang und öffnet die Truhe, aus der ihr einen Schlüssel erhaltet. Geht zurück und schießt erneut auf den nun blau leuchtenden Hebel. Öffnet das Tor mit dem Schlüssel, nehmt die Kugel

Zur Anlegestelle des Schlosses Hyrule gelangt ihr unter anderem, indem ihr von dieser Position aus mit dem Parasegel in das Innere fliegt.

WAGO-KATA-SCHREIN

Für die letzte Plattform braucht ihr neben den drei metallenen Quadern auch die Platte, die ihr auf der Erhöhung im hinteren rechten Eck des Schreins findet.

auf, geht zurück und werft die Kugel nach rechts auf den „Korb" mit den Verschnörkelungen. Wenn ihr daraufhin nochmal auf den Hebel schießt, wird die Kugel in die passende Mulde geworfen und es startet ein Mechanismus, mit dem ihr euch durch eine Plattform hoch katapultieren könnt. Steigt auf die Plattform und schießt am höchsten Punkt mit einem Pfeil auf den Hebel. Ihr landet dann so, dass ihr zum Altar gelangen könnt. Holt euch davor noch die Schatztruhe (Eisvogelschwert) auf der anderen Seite mit dem Magnetmodul.

Da-Kasoh-Schrein

Fundort: Westlich des Vergessenen Plateaus, unter der Digdok-Hängebrücke

Hier handelt es sich erneut um eine leichte Kampfprobe gegen einen Nano-Wächter 2.0. Nachdem ihr den Gegner besiegt habt, könnt ihr die Schatztruhe (Antiker Reaktorkern) öffnen. Benutzt das Parasegel, um dem Rotationslaser auszuweichen und schlagt den Gegner mit euren Kombo-Attacken.

Turm des Sees

Ya-Naaga-Schrein

Fundort: auf den Hylia-Inseln, westlich der Hylia-Brücke

Legt eine runde Bombe in die Vorrichtung unter dem Steinblock und eine rechteckige Bombe oben auf den Steinblock. Wählt dann wieder das Modul für die runde Bombe aus und zündet sie. Wechselt dann auf das Modul für die eckigen Bomben und zündet sie ebenfalls, wenn der Block oben bei den brüchigen Steinen angekommen ist. Legt nun erneut eine runde Bombe in die Vorrichtung unter den Steinbock, stellt euch auf ihn und zündet die Bombe, damit ihr selbst hoch katapultiert werdet. Öffnet an höchster Stelle das Parasegel und fliegt nach rechts, um an die Schatztruhe (Zanshin-Kurzschwert) zu gelangen. Danach könnt ihr zum Altar des Schreins laufen.

Io-Soh-Schrein

Fundort: Östlich des Mordaba-Bergs

Lauft erstmal geradeaus auf den Abgrund zu und springt mit dem Parasegel herab. Hier findet ihr direkt die erste Schatztruhe (Topas) des Schreins. Wenn ihr euch umdreht, seht ihr rechts ein Objekt, das einen Laserstrahl von sich gibt. Nehmt den Laser auf und stellt ihn auf die sich hin und her bewegende Plattform und zwar so, dass der Laserstrahl in Richtung des Kristallhebels in der Mitte des Raumes zeigt. So wird jedes Mal, wenn der Laserstrahl den Hebel trifft, die Höhe der Steinblöcke neben der nächsten Schatztruhe (Antiker Reaktorkern) verändert. Wartet, bis ihr die Plattform mit der Truhe erreichen könnt und holt euch den Inhalt. Ein ähnliches Spiel wartet in dem von der verschnörkelten Wand etwas abgetrennten Raum. Auch hier müsst ihr immer kurz warten, bis ihr – nachdem der Laser den Hebel passiert – zur nächsten Etage gehoben werdet. Wiederholt das ganze so lange, bis ihr den Altar des Schreins erreicht habt.

Shi-Tatanke-Schrein

Fundort: an der Pafar-Küste, südlich vom Turm des Sees

Um den Schrein zu betreten, müsst ihr eine Mission erledigen. Geht dafür an die Pafar-Küste und redet mit Lune, die eine leuchtende Kugel streichelt. Sie trägt euch auf, Fotos von verschiedenen Wächtern zu schießen, also von den kleinen, den laufenden und den fliegenden. Einen laufenden Wächter findet ihr weiter östlich an der Küste. Ihr müsst die Wächter dabei nicht aufwecken, sondern könnt einfach ein Foto aus der Ferne schießen. Fliegende Wächter findet ihr an verschiedenen Stellen, unter anderem am Todesberg oder am Schloss Hyrule. Teleportiert euch dazu beispielsweise zum Kata-Chuki-Schrein, stellt euch auf eine Erhöhung und fotografiert die vorbeifliegenden Wächter. Kleine Wächter findet ihr in verschiedenen Schreinen als Gegner. Wir haben uns in unserer Lösung dafür in den Yakah-Mata-Schrein begeben. Zeigt Lune daraufhin die Fotos von allen Wächtern und ihr bekommt die Kugel, die ihr in der Mulde auf dem Podest gleich in der Nähe versenken müsst. Im Inneren des nun auftauchenden Schreins erwartet euch eine Kampfprobe, nach deren Bestehen ihr eine Schatztruhe (Königsschwert) erhaltet.

Kao-Maka-Schrein

Fundort: Südlich vom Stall der Hochebene

Direkt vor euch seht ihr ein metallenes Tor. Öffnet dieses einfach mit eurem Magnetmodul und geht hindurch. Besiegt zunächst die Wächter in dem Raum und öffnet dann das nächste Metalltor auf der linken Seite des Raumes. Dort wartet eine Schatztruhe (Reisebogen) auf euch. Dreht ihr euch um, seht ihr, dass auf der rechten Seite des Tores brüchige Steine sind. Zerstört diese mit eurem Bombenmodul und nehmt daraufhin die freigelegte Tür mit eurem Magnetmodul auf. Bewegt euch damit auf die Erhöhung mit der Treppe und legt die Tür so hin, dass ihr auf die nächste Erhöhung kommt. Den gleichen Schritt führt ihr beim nächsten Vorsprung durch. Ihr solltet jetzt auf einer Plattform sein, auf der Steinblöcke angeordnet sind, auf deren Spitze eine Schatztruhe (Opal) steht. Klettert die Steine hoch oder holt euch die Truhe mit dem Magnetmodul, um an den Inhalt zu kommen. Geht

YA-NAAGA-SCHREIN

Platziert eine runde Bombe unter und eine eckige Bombe auf dem Steinwürfel. Ihr müsst für die Lösung blitzschnell zwischen den Modulen umschalten.

IO-SOH-SCHREIN

Setzt den Laser so auf die sich bewegende Plattform, dass der Strahl den Kristallhebel passiert und so die Stellung der Steinblöcke (nicht im Bild) verändert wird.

KAO-MAKA-SCHREIN

Um zur jeweils höher gelegenen Plattform zu gelangen, müsst ihr den zuvor weggesprengten metallenen Türflügel als Schräge benutzen.

TAWA-JINU-SCHREIN

Für die drei Kugeln müsst ihr jeweils einen Hinox besiegen. Klettert dazu die großen Knochen hinauf, um ungestört auf deren Augen zielen zu können.

dann zurück auf die niedrigere Plattform und legt die Tür mit dem Magnetmodul so hin, dass ihr an den Altar gelangt.

Puma-Nitto-Schrein
Fundort: in den Wäldern zwischen dem Finras- und dem Zuguland-Wald

Hierbei handelt es sich mal wieder um einen Kampfschrein mit einem Wächter der Stufe 2.0. In der Truhe vor dem Altar findet ihr einen Bumerang.

Shi-Kuchofu-Schrein
Fundort: an der Quelle des Mutes, südwestlich der Zwillingsberge

Ihr müsst der Quelle des Mutes eine Opfergabe darbringen. Dafür braucht ihr eine Schuppe des Drachen Farodra. Stellt euch dazu auf das südliche Plateau vor der Hylia-Brücke. Hier sollte der Drache nach Erscheinen über euch hinweg fliegen. Wartet, bis der Drache vor euch ist und schießt mit einem Pfeil auf seinen Körper, sodass er eine Schuppe verliert. Nehmt sie auf und bringt sie zurück zur Quelle des Mutes, wo ihr sie vor die Statue in die Quelle legt. Es öffnet sich ein Tor, durch das ihr zum Schrein mit einer Schatztruhe (Elektrolanze) gelangt.

Phirone-Turm

Sai-Uuto-Schrein
Fundort: Nordwestlich der Ubota-Hochebene, südlich vom Stall am See

Der Schrein ist verborgen in einer Höhle. Um diese zu finden, müsst ihr die brüchigen Steine davor mit einer Bombe zerstören. Benutzt dann im Schrein das Stasismodul an der Wippe vor euch, um diese zu befestigen und so darüber laufen zu können. Macht das gleiche mit der nächsten Schaukel, um an die Schatztruhe (Ritterschwert) zu kommen. Stellt euch im Anschluss so auf den Teil der Wippe, dass sie auf die andere Seite kippt. Nutzt dann nochmal das Stasismodul auf die Wippe, damit ihr jetzt hinüber laufen könnt. Im letzten Raum seht ihr zwei Wippen hintereinander. Lauft so über die hintere Wippe, dass sie nach oben Richtung Altar zeigt. Nutzt jetzt das Stasismodul auf diese Wippe, um sie zu befestigen. Über die höhere Wippe könnt ihr ohne Weiteres rennen und zum Altar springen.

Shoda-Sah-Schrein
Fundort: im Süden des Riola-Sees, nordöstlich vom Phirone-Turm

Unten beim Wasserfall ist rechts ein kleiner Weg, an dessen Ende hinter dem Wasserfall der Schrein zu finden ist. Legt innen die Kugel in die katapultartige Vorrichtung rechts und schlagt auf den Hebel, sodass die Kugel auf der sich bewegenden Plattform mit der Mulde landet. Euch wird eine Schatztruhe (Eispfeil x5) entgegengeworfen. Wiederholt das auf der linken Seite so, dass die Kugel an den sich bewegenden Platten vorbei in die Mulde fliegt. Daraufhin kommt eine weitere Schatztruhe mit einem Schlüssel zurückgeflogen. Lauft den Gang in der Mitte entlang und öffnet das Tor. Der Schrein ist damit abgeschlossen.

Kyuta-Nata-Schrein
Fundort: Östlich des Calora-Sees

Sucht den Akkordeon spielenden Kashiwa im Osten des Carola-Sees auf. Lasst euch das Lied der Region vorspielen, um Tipps zu erhalten. Stellt euch nach dem Gespräch an die Spitze des aufgezeigten Hügels und legt hier einen metallenen Gegenstand ab und stellt sicher, dass ihr selbst keine Metallausrüstung tragt. Wartet ab, bis ein Blitz in den abgelegten Gegenstand einschlägt und so den Schrein freilegt. Öffnet darin die Schatztruhe (Isolierhose) und geht zum Altar.

Tawa-Jinu-Schrein
Fundort: Mittig zwischen den Labella-Sümpfen, dem Kuhan-See und dem Kuten-Sumpf

Untersucht die Steintafel auf dem Terme-Berg. Es geht darum, drei Kugeln in den Podesten mit Mulden unterzubringen. Die Kugeln befinden sich dabei im Besitz von drei verschiedenen Hinox-Gegnern, die ihr besiegen müsst. Der schwarze Hinox ist in den Labella-Sümpfen zu finden, der blaue Hinox im Kuten-Sumpf und der gewöhnliche Hinox im Kuhan-See. Klettert auf die Riesenknochen in den jeweiligen Umgebungen, um ungehindert auf das Auge der Hinoxe schießen zu können. Legt die drei Kugeln in die Plattformen mit der Mulde und ihr könnt den Schrein mit der Schatztruhe (Elektro-Großschwert) betreten.

Yao-Maayo-Schrein
Fundort: Nördlich von Angelstedt

Stellt euch auf die linke Waagschale und benutzt das Magnetmodul auf den metallenen Quader. Stellt diesen auf die andere Waagschale, damit eure nach oben fährt und ihr die nächste Plattform erreichen könnt. Hier wartet ein Wächter auf euch, den ihr schnell erledigen könnt. Schnappt euch die Schatztruhe (Ritterschwert) hinter dem großen Zaun mit dem Magnetmodul und setzt sie auf den Bodenschalter hinter dem linken Zaun, damit sich das Tor öffnet. Nehmt die Schatztruhe mit dem Magnetmodul wieder auf, schleppt sie in den nächsten Raum und setzt sie nacheinander auf die beiden linken Waagschalen. Springt von der leichten Erhöhung auf die abgesenkte hintere linke Waagschale und nehmt die Truhe wieder, um sie auf die hintere rechte Waagschale zu setzen. Die hintere linke Waagschale fährt hoch, sodass ihr die zweite Schatztruhe (Opal) erreichen könnt. Begebt euch dann auf die hintere rechte Waagschale und legt die Schatztruhe auf die hintere linke Schale, um den Altar zu erreichen.

Ma-Kaya-Schrein
Fundort: In den Palmorae-Ruinen im Norden vom Palmenstrand

Sprecht mit Garini in den Palmorae-Ruinen. Er steht vor einem Teil einer zerbrochenen Steintafel. Eure Aufgabe besteht darin, die fehlenden Tafelfragmente zu finden und mit eurem Modul Fotos von ihnen zu machen. Das erste Fragment findet ihr ganz in der Nähe von Garini, ein paar Meter Richtung Osten von eurer derzeitigen Position aus. Das zweite Stück findet ihr im Südwesten der Ruinen in einer Einbuchtung auf ein paar einzelnen Steinen im Wasser liegend. Das dritte und letzte Tafelfragment verbirgt sich an der Spitze von Kap Isaki im Südosten von Garinis Position neben einer Palme. Wenn ihr die Fotos gemacht habt

und diese Garini zeigt, müsst ihr danach auf die Mitte eines der beiden leuchtenden Podeste gehen und euch niederknien. Garini wird es euch gleichtun und so öffnet sich der Schrein.

Im Inneren angekommen, geht ihr am besten erst links den Weg hoch. Nehmt eines der Holzfässer auf und stellt euch damit auf die linke Seite der Plattform, die zu euch fährt. Es gilt nun, den Hindernissen auszuweichen. Dazu legt ihr das Holzfass nach Passieren des ersten Hindernisses auf die rechte Seite der Plattform ab und duckt euch. Jetzt solltet ihr die nächsten zwei Hindernisse ohne Probleme überwinden und das Holzfass auf den Bodenschalter stellen können. Geht zurück und lauft durch die nun offene Tür, um eine Truhe mit einem Schlüssel zu erhalten, der die Tür zum Altar öffnet. Wer jedoch noch die Schatztruhe (Ritter-Zweihänder) plündern möchte, der kann auf der rechten Seite hochlaufen und eines der dort stehenden Holzfässer aufnehmen. Stellt euch mit dem Fass auf die Plattform und legt es ab. Zieht den Bogen und zielt nach durchqueren des ersten Torbogens auf den Kristallhebel rechts von der nächsten Tür. Schießt, wenn ihr kurz vor der Tür seid und schießt nachdem ihr diese passiert habt noch einmal auf den Kristallhebel. Darauf öffnet sich auch die nächste Tür und ihr könnt am Ende das Holzfass auf einen weiteren Bodenschalter stellen. So öffnet sich der Raum zur Schatztruhe. Danach könnt ihr den Weg in der Mitte entlang zum Altar nehmen, um euer Zeichen abzuholen.

Muo-Jiimu-Schrein

Fundort: Auf dem Schuppenkap

Dieser Schrein ist leicht zu finden: Er befindet sich ganz einfach auf der Spitze des Schuppenkaps im Südosten der Karte. Es handelt sich bei dem Schrein um eine mittlere Kampfprobe gegen einen Wächter der Stufe 3.0. Besteht ihr sie, könnt ihr euch aus der Schatztruhe einen Ritterbogen nehmen.

Kugu-Chide-Schrein

Fundort: Auf der Jotwerde-Insel, ganz im Südosten der Karte

Fliegt am besten vom Schuppenkap mit dem Parasegel Richtung Osten/Südosten, um die Insel Jotwerde zu erreichen. Hier wartet eine knifflige Aufgabe auf euch: Ihr müsst drei leuchtende Kugeln in die entsprechenden Plattformen mit Mulden setzen. Der Clou dabei ist, dass ihr beim Betreten der Insel all eure Ausrüstungsgegenstände vorübergehend verliert. Bekämpft die Inselbewohner also am besten mit euren Bomben und den am Strand vorhandenen metallenen Kisten mit dem Magnetmodul. Außerdem gibt es ein paar nützliche Gegenstände auf der Insel. Im Wald findet ihr ein paar Schwertbananen zum Auffüllen eurer Herzen oder für Kochrezepte, im Tümpel könnt ihr euch mit dem Magnetmodul eine Truhe (Soldaten-Zweihänder) holen und von besiegten Bogenschützen könnt ihr euch deren Bögen und Pfeile schnappen. Diese Waffen solltet ihr aufsparen, um gegen den Hinox im südlichen Teil der Insel zu bestehen. Dieser trägt eine der drei Kugeln. Klettert auf höher gelegene Gebiete, springt herab, schießt mit dem Bogen auf sein Auge und schlagt dann solange er auf dem Boden sitzt auf ihn ein, um ihn schnellstmöglich zu besiegen. Erledigt daraufhin das Bokblin-Lager auf dem südwestlichen Hügel und legt die Kugel in die dortige Mulde. Geht zum Cocolit-Plateau im südöstlichen Teil der Insel und bekämpft auch dort die Bokblins. Dort sind sowohl eine Kugel als auch eine Mulde. Letztere ist allerdings von einer Steinplatte verdeckt. Diese könnt ihr am besten mit einem Oktorok-Ballon entfernen, den ihr im Wald finden könnt. Oder ihr benutzt das Stasismodul und schlagt auf die Platte ein, bis sie nach Freisetzung der Bewegungsenergie davon geschleudert wird. Die Kugel, die ihr auf mittlerer Höhe im Osten der Insel bei dem Bogenschützenlager findet, bringt ihr ganz in den Norden. Dort seht ihr ein Podest auf einem kleinen Felsen. Werft die Kugel ins Wasser, setzt das Cryomodul darunter ein, damit ihr von dort aus die Kugel in die Mulde vom Podest werfen könnt. Habt ihr alle Kugeln versenkt, erscheint am höchsten Punkt der Insel im Südosten der Schrein, der euch eine Schatztruhe (Goldener Rubin) und das hochverdiente Zeichen der Bewährung liefert.

Bernhard Schmid/Christian Alo

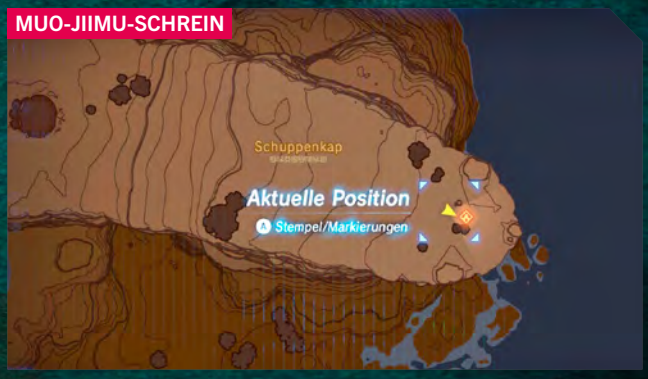
KUGU-CHIDE-SCHREIN

Auf unserer Karte findet ihr die jeweiligen Positionen der Kugeln und der Mulden. Habt ihr alle Objekte platziert, könnt ihr den grün eingezeichneten Schrein betreten.

MA-KAYA-SCHREIN

An den rot markierten Stellen findet ihr die Tafelfragmente für die Aufgabe. Fotografiert diese mit eurem Modul und zeigt sie daraufhin Garini.

MUO-JIIMU-SCHREIN



Der Muo-Jiimu-Schrein ist leicht zu finden und nicht wesentlich schwerer zu bewältigen: Auf dem Schuppenkap wartet innen ein Nano-Wächter 3.0 auf euch.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

von Johannes Gehrling

MEIN LEBEN MIT MARIO KART

Es ist endlich da! Was? Na, das (nicht ganz so) neue *Mario Kart* für die Switch! Ich selbst bin riesiger Fan der Serie, deswegen begleitet mich das Spiel nun auf Schritt und Tritt.

Hach ja, *Mario Kart*. Der erste Teil der Serie, mit dem ich in Berührung kam, war *Mario Kart 64* auf der namensgebenden Konsole Ende der 90er Jahre. Seitdem habe ich jeden Teil der Serie (abgesehen von *Mario Kart Wii*) ausgiebig gezockt. Auf allen Plattformen gehört der jeweilige Funracer-Ableger zu meinen absoluten Lieblingsspielen. Im Gegensatz dazu kann ich mit realistischen Racing-Games nur in Ausnahmefällen etwas anfangen. Woran das liegt? Nun, bestimmt an den gleichen oder ähnlichen Gründen, wegen denen es vielen Leuten in meinem persönlichen Umfeld auch so geht. Die Mischung aus Nintendo-Figuren und -Welten, der sehr wichtige Party-Faktor aufgrund der Items und allgemein die Tauglichkeit als Offline-Mehrspieler-Titel treiben mich immer wieder in die warmen und liebenden Arme von *Mario Kart*. Kaum ein anderes Spiel weiß so sehr zu überzeugen, wenn es um Multiplayer-Spaß geht. Klar, auch *Super Smash Bros.* überzeugt, *Splatoon* ist richtig toll und *Mario Party* ebenfalls ein großer Spaß. Aber wie kein zweites Spiel lässt sich *Mario Kart* so gut mit Mitstreitern aller Art zocken. Egal ob Hardcore-Gamer, Gelegenheitsspieler oder Nicht-Spieler: Bei *Mario Kart* ist einfach immer jeder gerne dabei. Dank der neu eingeführten Schlau-Steuerung in *Mario Kart 8 Deluxe* funktioniert das noch besser als je zuvor; nur der Name fällt definitiv unter die Kategorie Geschmackssache.

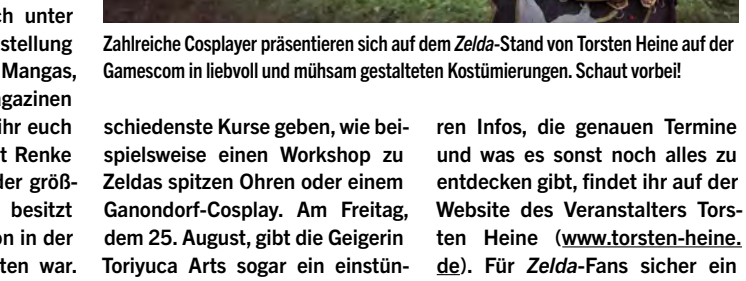
Wie sieht's bei euch aus: Habt ihr euch das neue *Mario Kart* für die Switch schon geholt? Wenn ja, habt ihr schon einige Mehrspieler-Sessions mit euren Freunden veranstaltet? Hättet ihr euch lieber einen komplett neuen Serien-Ableger gewünscht? Oder lässt euch das Thema *Mario Kart* beziehungsweise Funracer im Allgemeinen eher kalt? Schreibt mir gerne wieder eure Gedanken; ich freue mich über jede Nachricht! **Euer Johannes**

LESERPOST

GROSSER ZELDA-STAND AUF DER GAMESCOM

Unser Leser Torsten Heine präsentiert auf der Kölner Messe allerhand Außergewöhnliches und Besonderes aus der Welt von Link und Co.

Johannes: Auch 2017 findet Ende August wieder die größte Messe der Welt für Computer- und Videospiele in Köln statt: die Gamescom. Unser Leser Torsten Heine, seines Zeichens großer Nintendo-Liebhaber und selbst Messe-Aussteller seit 2012, wird dort zusammen mit einem großen Team aus Cosplayern und *Zelda*-Fans vor Ort sein und fünf Tage lang ein breites Programm rund um Nintendos Vorzeige-Spitzohr präsentieren. Am Retrostand in Halle 10.2 erwartet euch unter anderem eine große Ausstellung mit zahlreichen Figuren, Mangas, Kleidungsstücken, Magazinen und mehr. Zudem könnt ihr euch auf ein Live-Interview mit Renke Kuiper freuen, der eine der größten *Zelda*-Sammlungen besitzt und mit dieser auch schon in der N-ZONE 02/2017 vertreten war. Außerdem wird der Stand täglich von zahlreichen Cosplayern begleitet, die nicht nur für Fotos bereitstehen, sondern auch verschiedenste Kurse geben, wie beispielsweise einen Workshop zu Zeldas spitzen Ohren oder einem Ganondorf-Cosplay. Am Freitag, dem 25. August, gibt die Geigerin Toriyuca Arts sogar ein einstündiges Konzert unter dem Thema „Symphony of the Godesses". Alle weiteren Infos, die genauen Termine und was es sonst noch alles zu entdecken gibt, findet ihr auf der Website des Veranstalters Torsten Heine (www.torsten-heine.de). Für *Zelda*-Fans sicher ein äußerst interessanter Stand auf der Gamescom 2017, die dieses Jahr vom 22. bis 26. August stattfindet.



Zahlreiche Cosplayer präsentieren sich auf dem *Zelda*-Stand von Torsten Heine auf der Gamescom in liebvoll und mühsam gestalteten Kostümierungen. Schaut vorbei!

GEWINNSPIEL

BOMBERMAN-GEWINNSPIEL

Es gibt was zu gewinnen: Zusammen mit Konami verlosen wir diverse *Bomberman*-Goodies!

Geschenke machen Freude, Gewinnspiele sind schön und Bomberman ist eine Videospiel-Ikone. Drei Dinge, die unser *Bomberman*-Gewinnspiel vereint. Und da aller guten Dinge drei sind, gibt es bei uns drei Pakete mit Goodies des Bombenjungen zu gewinnen. Der erste Platz des Gewinnspiels wird mit dem Spiel *Super Bomberman R* für Nintendo Switch, einem *Bomberman*-Shirt (Größe M) und einer *Bomberman*-Mütze belohnt. Für Platz zwei und drei winkt jeweils ein Paket aus Shirt (ebenfalls in M) und Mütze. Auf dem Foto links präsentiert euch unser Praktikant Michael die Gewinnspielpreise.

Was ihr tun müsst, um teilzunehmen? Schickt uns bis zum **07. Juni 2017** eine Zeichnung zum Thema „Bomberman im Urlaub". Wie verbringt der rundliche Bombenjunge wohl seinen wohlverdienten Urlaub? Am Strand? Beim Skifahren? In der Stadt? Lasst eurer Fantasie und Kreativität freien Lauf und schickt uns eure Zeichnungen unter dem Betreff „Bomberman-Gewinnspiel" per Mail an **johannes.gehrling@computec.de** oder per Post an **Computec Media (Redaktion N-ZONE), Dr.-Mack-Str. 83 in 90762 Fürth**. Unter allen Teilnehmern wählen wir drei Kunstwerke aus und deren Schöpfer werden von uns a mit den Gewinnspielpreisen prämiert. Viel Spaß beim Zeichnen und vielen Dank an Konami für die Bereitstellung der Preise!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 05/2017 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle!

• Einen kleinen, aber entscheidenden Fehler der letzten Ausgabe findet ihr beim Heftinhalt auf Seite 4. Unter der Test-Rubrik steht dort *Sky Force Anniversary* als Switch-Titel. Das ist natürlich falsch, denn das Arcade-Shoot'em-up erschien Mitte März für den eShop der Wii U.

• Unsere Leser Maximilian und Alexander konnten im Retro-Special zum Game Boy auf Seite 60 einen witzigen Fehler ausfindig machen: Dort behauptet Lukas nämlich, dass der Nintendo-Handheld in den USA und Japan bereits 1889 erschienen wäre. Damit hätte die Retro-Konsole heute schon unglaubliche 128 Jahre auf dem Buckel! Richtig wäre hier selbstverständlich 1989 gewesen. Vielen Dank für den Hinweis, Maximilian und Alexander!

• Tatort Nummer drei, Seite 67, Switch-Zubehör im Test: Im Kasten unten rechts (Joy-Con Aufladehalterung) ist durch einen unbekannten Fehler einfach ein Stück vom Text verschwunden. Wie es dazu gekommen ist? Wir schätzen mal, dass wir es hier mit einer internationalen Verschwörung von gewaltigem Ausmaß zu tun haben… Danke an Johannes für deine Aufmerksamkeit!

• Anton hat uns gleich auf mehrere Fehler hingewiesen, aus Platzgründen gehen wir hier aber nicht auf alle ein. Im Test zu *Mario Kart 8 Deluxe* behauptet Johannes auf Seite 24, die Schlacht-Arena „Wuhu-Stadt" hätte ihren ersten Auftritt in *Mario Kart DS* gehabt. Das ist falsch, denn die Arena stammt ursprünglich aus *Mario Kart 7* für den 3DS. Außerdem schreibt unser Volo, die Rennpiste „Discodrom" würde aus den DLC-Packs zu *Mario Kart 8* stammen. Das ist falsch, denn die Strecke stammt aus dem Sternencup des Hauptspiels und nicht aus den Erweiterungspacks. In der Lösung zu den Schreinen aus dem neuen *Zelda: BotW* hat Anton auf Seite 80 zudem einen grammatikalischen Fehler entdeckt. Dort ist zu lesen: „Verfolgt den infizierten Drachen mit eurem Paragleiter und schießt die orange-leuchtenden Augen ab, um die Kreatur von seinem Leid zu erlösen." Da sich das Leid hier auf die Kreatur bezieht, muss es eigentlich heißen: „[…] um die Kreatur von ihrem Leid zu erlösen." Vielen Dank, Anton!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

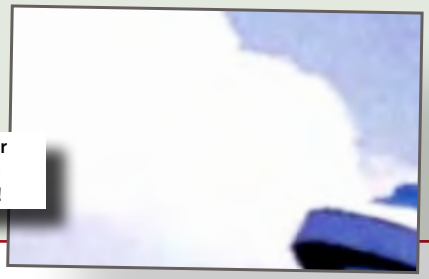
Die Bockmist-Mütze hat sich unser lieber Lukas diesen Monat redlich verdient!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Ist es soweit? Haben wir es endlich geschafft? Zum ersten Mal scheint das Cover-Raten knackig genug gewesen zu sein! Zwar haben uns immer noch einige korrekte Einsendungen erreicht, im Vergleich zu den letzten Monaten aber nicht mehr so wahnsinnig viele. Die richtige Antwort war *Super Metroid* für das SNES. **Marco Maruschke** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Lesern für die rege Teilnahme! Neben Marco haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Angelika Milz, Alexander Buss, Stephanie Sonntag, Werner Linzmeier, Benedikt Schmidt, David Wrase, Dorien Hoek, Stefan Stelzer, Patrick Rosenberger, Marcus Pille und Alessandro Saiko.**

Schickt uns eure Antwort bis zum 07. Juni 2017 an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden wieder abgedruckt!



Wie sieht es diesmal aus: Könnt ihr das gesuchte Spiel erkennen? Viel Spaß beim Rätseln und viel Glück!

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Gruselig! Im letzten Monat sind ganz viele Yo-Kai-Geister in meinem Postfach gelandet. Der Gewinner ist das niedliche Firnstirn von Johannes Poost – herzlichen Glückwunsch und viel Spaß mit *Pokémon Art Academy*! Für die nächste Ausgabe wünsche ich mir von euch passend zum Sommeranfang ein Werk mit dem dem Thema „Strandurlaub“. Motiv und Medium sind euch überlassen. Zu gewinnen gibt es *Lego City Undercover* für Switch.

Der Einsendeschluss ist der **07. Juni 2017.**
Schickt mir eure Beiträge mit dem Kennwort „Komic“ an **katharina.reuss@computec.de** oder auf dem Postweg. Achtet beim Fotografieren auf genug Licht, damit euer Werk bestmöglich zur Geltung kommt und schießt das Bild gerade von oben, sodass es nicht perspektivisch verzerrt wird! Danke für eure Teilnahme und viel Erfolg!

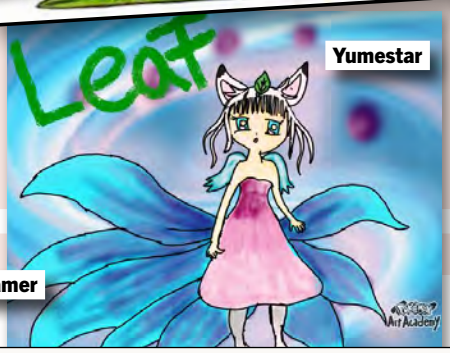
David Wrase

Nicolas Kovacevic

GEWONNEN!

Johannes Poost

Justin Krämer



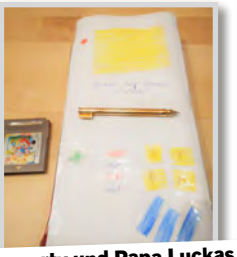
Yumestar

Felix Eicker

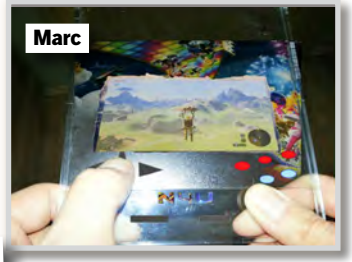
LUKAS WETTET, DASS …

DARUM GEHT'S BEI LUKAS' WETTE: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonst wie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer, haben die Aufgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:
Lukas hatte gewettet, dass kein Leser oder keine Leserin ihm ein Bild schickt, auf dem das Konzept für einen selbst ersonnenen, potenziellen Nintendo-Switch-Nachfolger zu sehen ist. Tja … er hat sich geirrt und musste als Strafe eine ganze Packung Lakritze essen, obwohl er diese hasst! Dieses Bild entstand, als er sich bereits die Zähne geputzt hatte und den Geschmack TROTZDEM nicht aus dem Mund bekam! Als Gewinner entschieden wir uns für das Bild unseres Lesers Jojo. Gratulation!



Smaarty und Papa Luckas



Marc

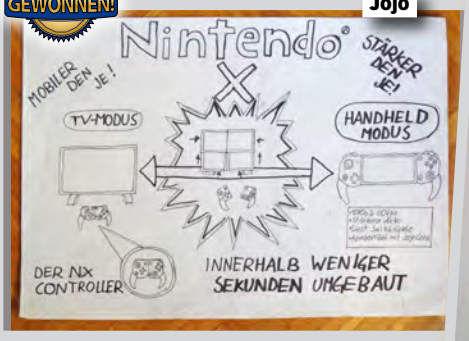
DIE AKTUELLE WETTE
Diesmal sind die Schreibtalente unter euch gefragt: Lukas wettet, dass kein Leser ihm ein Haiku schickt, dass sich um Luigis Eifersucht gegenüber Mario dreht! Zur Erklärung: Ein Haiku ist ein nicht reimendes, dreizeiliges Gedicht, das normalerweise aus fünf, sieben und fünf Silben besteht. Irrt Lukas sich, so muss er einen Tag lang im Stehen arbeiten – sein Bürostuhl wird sicher weggesperrt!

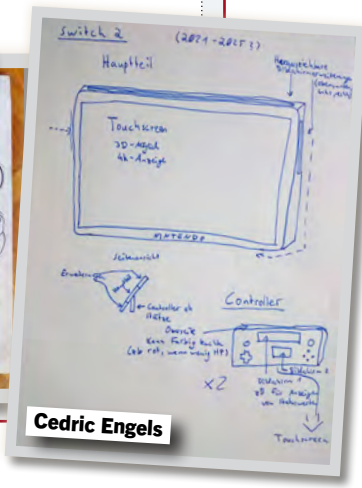
Mit freundlicher Unterstützung von

Der Gewinner erhält zudem das Themendeck *Pikachu*-Power aus dem *Pokémon*-Sammelkartenspiel. Einsendeschluss ist der 07. Juni 2017. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de.

GEWONNEN!

Jojo





Cedric Engels

LESERPOST

BEYOND GOOD AND EVIL 2 FÜR SWITCH?

Bei Leser Andreas steht das Action-Adventure von Ubisoft ganz oben auf dem Wunschzettel.

Hallo Johannes,
du hast doch in deiner letzten Kolumne gefragt, was denn so die Wunschtitel der Leser für die Switch wären. Also in meinem Fall ist die Antwort eindeutig: *Beyond Good and Evil 2*. Der erste Teil auf dem Gamecube zählt auch noch heute zu meinen absoluten Lieblingen. Einfach ein gelungenerer Genremix mit toller Grafik und einer richtig spannenden (und hintergründigen) Story. Als dann auch noch ein erstes Bild in der N-ZONE 12/2016 erschien, war die Switch bereits zum Launchtag eingeplant.

Doch was gab es stattdessen von Ubisoft? Ein weiterer Teil aus der ausgenudelten *Just Dance*-Reihe. Noch nicht mal *Steep* oder *Rayman* waren zum Release am Start. Was haben die die ganze Zeit nur gemacht? Daher hab ich auch den Kauf der Switch erst mal auf Eis gelegt und warte jetzt auf *Super Mario Odyssey*. Bis dahin habe ich noch einige ungespielte Wii-U-Titel im Regal; allen voran das epische *Xenoblade Chronicles X*. Damit lässt sich die Zeit auch so ganz gut überbrücken. Liebe Grüße,

Andreas

P.S: Habt ihr schon neue Infos zu *Beyond Good and Evil 2*?

Johannes: Hi Andreas! Um deine Frage gleich zu beantworten: Gerüchten zufolge soll das Spiel frühestens im Sommer 2018 erscheinen und ein Jahr Switch-exklusiv sein, bevor es dann auch für andere Plattformen veröffentlicht wird. Diese Infos sind aber mit Vorsicht zu genießen, da sie eben nicht offiziell sind. Ansonsten gibt es nach aktuellem Stand leider keine neuen Informationen zu *Beyond Good and Evil 2*. Die Infos aus unserer Vorschau in Ausgabe 12/2016 sind also immer noch gültig. *Steep* und *Rayman Legends: Definitive Edition* wurden aber von Ubisoft beide für 2017 angekündigt. Wenn es dir also speziell um Titel der französischen Entwicklerschmiede geht, stehst du auch dieses Jahr nicht ganz ohne Optionen da. Und wenn du *Xenoblade Chronicles X* noch vor dir hast, bist du ja eh erstmal versorgt…:-)

LESERPOST

MARIO KART 8 DELUXE ZU LEICHT?

Leser Peter hält den Funracer für zu leicht und damit für Kinder zu anspruchslos. Aber stimmt das auch? Oder was ist Nintendos Plan?

Hallo liebe Redaktion!
Mir ist etwas an *Mario Kart 8 Deluxe* aufgefallen: Es ist dank der Schlau-Steuerung zu leicht. Um in früheren *Mario Kart*-Spielen erfolgreich zu sein, musste man das Spiel beherrschen. Nur durch langjährige Erfahrung und einen teilweise frustrierenden Lernprozess war es möglich, zu bestehen. Im allerersten *Mario Kart* blieb man schonungslos Letzter, wenn man die Steuerung nicht beherrscht hat. In *Mario Kart DS* war die Steuerung relativ leicht zu verstehen. Um in Mehrspielerrennen zu siegen, war es aber nötig, einige Profi-Tricks zu erlernen. Bei *Mario Kart Wii* ist mir mit der Drift-Automatik das erste Mal ein Noob-Feature aufgefallen.

Mario Kart 8 Deluxe jedoch treibt die „Noobifizierung" auf die Spitze. Die Kritik vieler Eltern trifft hier voll ins Schwarze: Videospiele seien anspruchslos und Denken kaum (mehr) nötig. Bingo! Bei den bisherigen *Mario Kart*-Ablegern hat diese Kritik nicht zugetroffen. Durch einen Trial-and-Error-Lernprozess haben diese Spiele bei Kindern durchaus positive Impulse gesetzt. Sie haben dazu animiert, von selbst zu lernen.

Mario Kart 8 Deluxe schmeißt diese pädagogisch wertvollen Inhalte über Bord und legt seinen Fokus allein auf Spaß. Mit der Schlau-Steuerung kann der Spieler nicht mehr von der Strecke fallen. Dadurch ist kaum noch Fahrkönnen nötig, um zu gewinnen oder zumindest in Reichweite des Führenden zu bleiben. Nicht einmal die Beobachtung anderer Spieler und das Nachahmen erfolgsversprechender Aktionen werden dem Kind abverlangt. Das Spiel beschränkt sich auf primitives Steuern und den Einsatz von Items und ist somit auf eine reine Aktivierung des Belohnungszentrums ohne zu belohnende Handlung. In allen bisherigen *Mario Kart*-Titeln war es zudem nötig, bestimmte Erfolge zu erzielen, um neue Inhalte freizuschalten: Eine Motivation für Leistung und darauf folgende Belohnung. In *Mario Kart 8 Deluxe* stehen jedoch alle Inhalte von Beginn an zu Verfügung. *Mario Kart 8 Deluxe* passt so perfekt in das Gesamtbild der hedonistischen und Leistung verneinenden postmodernen Gesellschaft. Grüße,

Peter

Johannes: Hallo Peter und vielen Dank für deine interessanten Ausführungen! Prinzipiell hast du Recht: Im Laufe der Jahre sind Spiele im Allgemeinen tendenziell leichter geworden. Gerade Nintendo bietet heute bei seinen Titeln oft Hilfen an, mit denen die Spiele recht leicht zu meistern sind. Allerdings sehen wir auch den Gedanken, der hinter der Schlau-Steuerung steht. Weniger erfahrene Spieler oder gar *Mario Kart*-Neulinge sollen dadurch mit erfahrenen Profis mithalten können und spaßige Mehrspielerpartien somit vor einem frustrierenden Verlauf bewahren, wenn die Diskrepanz im fahrerischen Könner der Spieler zu groß ist. Zudem bewahrt das neue Feature auch nicht per se vor einer schlechten Platzierung; Übung und Anstrengung sind weiterhin nötig, um wirklich gut zu werden. Insofern bedeutet die Schlau-Steuerung nicht das komplette Ende jedes pädagogischen Wertes.

DIE N-ZONE-SUPERLIGA

Ende April fand im Rahmen der N-ZONE-Superliga ein Turnier zu *Pokémon Sonne & Mond* statt, dessen Gewinner wir euch wie versprochen an dieser Stelle präsentieren möchten:

Platz 1: Markus Piccolo
Platz 2: Jana Fangmann
Platz 3: Lex Schwarzfuss und Daniel Kevin Huber

Zudem können wir bereits das nächste Turnier ankündigen, diesmal zum brandneuen Nintendo-Funracer *Mario Kart 8 Deluxe*! Im 150ccm-Modus könnt ihr am Samstag, den 27. Mai 2017, euer Können unter Beweis stellen. Aus den besten zwölf Fahrern wird am Ende im großen Finale ein ruhmreicher Sieger gekürt. Alle weiteren Infos findet ihr wie gewohnt auf der Facebook-Seite der N-ZONE-Superliga. Natürlich gibt es neben der Ehre, in der N-ZONE abgedruckt zu werden, auch wieder tolle Preise zu gewinnen (siehe rechts)!

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

Wir danken außerdem Nintendo für die Bereitstellung der Preise und wünschen allen Teilnehmern viel Spaß!

1. Platz: 1 x *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Switch), 1 x Limone-Amiibo, 1 x *Zelda: BotW*-Schlüsselanhänger

2. Platz: 1 x *Xenoblade Chronicles X* (Wii U), 1 x Aioli-Amiibo, 1 x *Zelda: BotW*-Schlüsselanhänger

3. Platz: 1 x Squid-Amiibo (Orange), 1 x *Zelda: BotW*-Schlüsselanhänger

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

Johannes: Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe noch aufforderten, uns eure Retro-Geschichten zukommen zu lassen, landete prompt einen Tag nach der Heftabgabe ein Brief bei uns in der Redaktion. Dieser machte sich aus Duisburg zu uns auf die Reise – unser Leser Stefan Hömens, dessen Zusendung wir in der N-ZONE 03/2017 abdruckten, meldete sich erneut! Diesmal hat er sich etwas kürzer gefasst, sodass wir seinen Brief im Folgenden diesmal zur Gänze mit euch teilen können. Dieses Mal plaudert er über seine Erfahrungen mit Fighting Games und *Diddy Kong Racing* für das N64.

Sehr geehrter Johannes,
ich möchte herzliche Grüße aus dem Ruhrgebiet nach Fürth schicken und mich vielmals für Marcos tollen Bericht über mein Videospiel-Leben bedanken. Schade, dass ihr meinen Brief kürzen musstet, aber das ist schon in Ordnung.

Bei *Street Fighter* war es genau genommen *Street Fighter II: The World Warrior* von 1991, das mich damals so begeistert hat! Ich hätte das beim letzten Brief schon erwähnen sollen, oder? Danach kamen ja Ableger wie *Street Fighter: Champion Edition*, *Street Fighter: The New Challengers*, *Street Fighter Turbo* und so weiter. Ich sah das Spiel zum allerersten Mal in der CVG (Computer and Video Games) aus England! Leider kann ich hier in Duisburg keine Ausgabe mehr kaufen, aber damals Mitte der 80er bis Mitte der 90er Jahre bekam man sie hier noch.

Die Hefte waren sehr cool aufgemacht, bunt und echt mitreißend! Ein Arcade-Teil war auch immer mit dabei und so erfuhr ich von Arcade-Games, die in Deutschland nie erwähnt wurden in ASM (Aktueller Software Markt) und auch nicht in der Power Play.

Das waren tolle Spiele wie *SDS*, *AS-Sault* oder *XYBOTS*. Dazu könnte ich auch einiges erzählen… Was haltet ihr in dieser Hinsicht denn eigentlich von einer Spielhallen-Kolumne für eure älteren Leser? Ich schreibe euch gerne auch einen Erlebnis-Bericht dazu.

Der zweite Punkt meines Briefes ist *Diddy Kong Racing* – das hatte ich natürlich auch, logo! Es war einfach toll und faszinierend, durch diese herrliche Landschaft und um den ersten Platz durch die tollen Levels zu heizen; zudem diese fiesen finalen Rennen gegen die bockschweren Endgegner! Leider habe ich Wizpig nie besiegt, aber das stört mich nicht. Hauptsache, ich durfte dieses tolle Game spielen!

Man könnte heute aus diesem schon damals tollen Spiel noch viel mehr machen und herausholen. Mit mehr Levels, Endgegnern und Challenge-Levels wie in *Mario Kart* beziehungsweise *Mario Kart: Arcade GP*. Über die Insel bin ich, nach Geheimnissen suchend, auch oft geflogen. War toll! Okay, lieber Johannes, ich bedanke mich für deine Aufmerksamkeit, wünsche weiterhin ein frohes Schaffen und verbleibte mit den herzlichsten Grüßen.
Euer treuer Leser

Stefan Hömens

Johannes: Lieber Stefan, vielen herzlichen Dank für deinen Brief! Kurz vorweg: Da Marco ja leider nicht mehr Teil der N-ZONE-Redaktion ist, habe ich diese Rubrik von ihm übernommen. Deswegen musst du jetzt wohl oder übel mit mir vorlieb nehmen. :-) Ich hoffe, auch damit bist du zufrieden, und keine Angst: Ich habe Marco deine netten Worte natürlich trotzdem zukommen lassen!

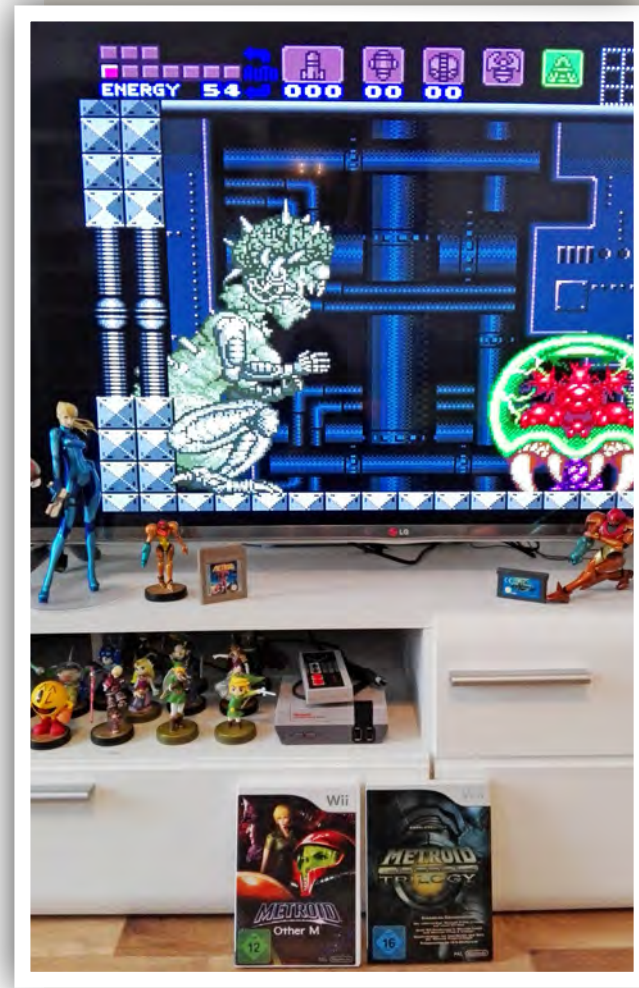
Nun aber zum eigentlichen Thema: Im Gegensatz zum lieben Marco kann ich bei Fighting Games leider nicht mit dir mithalten und dementsprechend auch nicht allzu viel dazu sagen. Das Genre hat mich im Laufe meiner Spielerkarriere zwar immer mal wieder gereizt, allerdings bin ich einfach nie gut darin geworden. Das hat immer und immer wieder dazu geführt, dass ich den Controller bei *Street Fighter*, *Tekken* und Co. relativ schnell zur Seite legte, weil ich einfach keinerlei Chance gegen meine Kontrahenten hatte. Ich gebe zwar, egal bei welchem Genre oder Spiel, nicht schnell auf, sondern versuche immer, mich durchzukämpfen und besser zu werden. Allerdings schaffe ich das bei Fighting Games einfach nicht, warum auch immer. Lediglich die *Super Smash Bros.*-Reihe habe ich über die Jahre mit Ausnahme von *Super Smash Bros. Brawl* für die Wii allesamt mit großer Freude und vor allem auch sehr viel gespielt. Nichtsdestotrotz bin ich immer wieder erstaunt, wie umwerfend gut manche Spieler in diesen Games sind und vor allem auch, wie viel Zeit und Training viele kompetitive Spieler in *Street Fighter* und Co. stecken. Das hat wirklich Respekt verdient!

Bei *Diddy Kong Racing* sieht das Ganze schon wieder anders aus: Als großer Funracer-Fan habe ich auch dieses Rare-Meisterwerk vor allem mit Freunden in meiner Kindheit und Jugend ausgiebig gespielt. Zwar war mein Genre-Favorit schon immer *Mario Kart*, *Diddy Kong Racing* kommt aber direkt auf Platz zwei. Wie auch du war ich damals absolut fasziniert von der hübschen und großen Spielwelt und den vielen Möglichkeiten, welche die verschiedenen Fahrzeuge mit sich brachten. Ich habe Wizpig übrigens auch nie besiegt, da ich irgendwann frustriert aufgegeben habe. :-) Ein zweiter, ganz neuer Ableger mit den heutigen technischen und spielerischen Möglichkeiten, am besten auf der Switch? Da wäre ich sofort dabei…

Und nicht zu vergessen, zu deinem Vorschlag: Erlebnis-Berichte zu Spielhallen und Arcade-Automaten haben in dieser Rubrik natürlich genauso Platz wie zu Konsolen und Titeln dafür. Also immer her mit euren Geschichten zum Thema!

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch im Kopf geblieben? Lasst uns und die Leser doch daran teilhaben! Schickt uns dazu einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – unser geliebter Volontär liebt Retro nämlich über alles! Der Einsendeschluss für die nächste Ausgabe der N-ZONE ist der 07. Juni 2017.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!



Unsere Leserin Stephanie nahm das gesuchte Spiel des N-ZONE-Cover-Ratens aus der letzten Ausgabe zum Anlass, um uns ein paar Bilder ihrer hübschen *Metroid*-Sammlung zukommen zu lassen. Volo Johannes geht als großer *Metroid*-Fan bei diesem Anblick direkt das Herz auf. Vielen Dank dir!

ZELDA-COSPLAY

Hi Leute!
Ich bin's mal wieder, eure Kim. ;-) Ich habe endlich ein neues Cosplay fertig, diesmal die Dämonenversion von Midna aus *Zelda: Twilight Princess*. Das hatte ich zwar schon seit mehr als einem Jahr geplant, doch es ist immer wieder etwas dazwischen gekommen. Ich bin einfach ein riesiger Fan von *The Legend of Zelda*, deswegen werde ich noch einiges mehr machen! :-D Diese Fotos entstanden in Graz bei der Seifenfabrik, da dort vor Kurzem eine Convention stattfand, nämlich die HanamiCon. Der Fotograf ist Bildersanatorium, ihm verdanke ich die schönen Aufnahmen.

Falls es euch interessiert: ich habe auf Facebook auch eine eigene Cosplay-Seite mit dem Namen „Kim Kaguya Cosplay", dort stelle ich meine Bilder ebenfalls ein. Ihr könnt gerne mal reinschauen oder wenn ihr Fragen habt, mir auch ruhig schreiben! :-) Liebe Grüße, eure

Kim <3

N-ZONE: Hi liebe Kim und vielen herzlichen Dank für deine wunderschönen Einsendungen! Bei uns im Büro sind auch fast alle Redakteure *Zelda*-Fans, deswegen haben wir uns sehr über die Bilder gefreut. Wenn du also noch mehr *Zelda*-Cosplay machst: gerne immer her damit! Wir haben uns auf deinen Tipp hin außerdem mal deine Facebook-Seite angeschaut. Nicht nur hast du dir direkt einen Like von uns verdient, auch möchten wir unseren Lesern ans Herz legen, selbst mal vorbeizuschauen. Die gute Kim ist dort sehr aktiv und ihr findet unzählige geniale Cosplays von ihr! :-)

N-ZONE-LIEBE

Hallo liebes N-ZONE-Team,
unglaublich, aber es ist jetzt bereits elf Jahre her, dass ich angefangen habe, euer Magazin zu lesen! Ihr habt mich durch meine Teenager-Jahre bis hinein ins Erwachsenen-Alter begleitet; deswegen dachte ich, dass es endlich mal an der Zeit wäre, euch eine Mail zu schreiben.

Gerade jetzt, in meinem Alter (23), fange ich nämlich an, es wirklich wertzuschätzen, dass es selbst in einem Zeitalter der Smartphones und Tablets nach wie vor noch Leute gibt, die gerne ein Stück Papier in die Hand nehmen und sich an eurer tollen Community beteiligen. Die letzten Ausgaben haben darüber hinaus ja auch wieder eindrucksvoll demons-

Stammleserin Kim hat uns mal wieder Bilder eines ihrer tollen Cosplays zukommen lassen; in diesem Fall verkörpert sie Midna aus *Zelda: Twilight Princess*.

triert, wie weitreichend das Altersspektrum bei euren Lesern ist. Verrückt, wenn man sich überlegt, wie viel Wandel euer Magazin mit der Zeit erfahren hat, und wie viele Gesichter in diesem Zeitraum euer Magazin geprägt haben.

N-ZONE: Hi Christopher und vielen Dank für deinen Brief! Es freut uns ungemein, dass du uns schon so viele Jahre die Treue hältst. :-) Und wie du bereits sagst: Auch wir sind sehr froh darüber, dass sogar heutzutage neben Smartphones und anderen Mobilgeräten auch noch ein richtiges, gedrucktes Nintendo-Magazin bestehen kann!

Eine Sache, die ich euch tatsächlich mal direkt fragen wollte: Könnt ihr möglicherweise in Zukunft mal wieder ein paar DVDs für eure Abonnenten produzieren? Ich meine, eine ähnliche Frage vor Kurzem bei euch gelesen zu haben, und ihr meintet, dass die Produktionskosten auf Dauer nicht gedeckt werden können. Aber ich hatte damals so viel Spaß mit einigen eurer Specials, wie beispielsweise die Top 5 der schlechtesten Wii-Spiele, mit euren alten Kollegen Christoph Kraus, Sebastian Stange und einer jungen Katharina (Reuß). Wer weiß, vielleicht lässt sich ja sowas irgendwann mal wieder realisieren…

Anbei schicke ich euch noch ein Bild meiner *Metroid*-Sammlung, da ich in letzter Zeit so viel Zelda, Yoshi, und Mario bei euch gesehen habe. Da dachte ich, dass ich mal die *Metroid*-Community bei euch gebührend vertreten muss. So, genug gelabert. Bleibt alle so, wie ihr seid, und erhaltet eure tolle Community genauso aufrecht wie euer klasse Magazin! Liebe Grüße,

Christopher B.

N-ZONE: Was die DVDs betrifft: aktuell ist da nichts geplant. Das liegt einerseits daran, dass eine beigelegte DVD deutlich höhere Produktionskosten bedeutet, andererseits ist die Nachfrage in Zeiten von unzähligen Videoplattformen und dauerhaftem Internetzugang überall und jederzeit einfach nicht mehr da. Mach dir da also lieber keine allzu gro-

Nicht nur Stephanie (linke Seite), sondern auch Christopher ist ein großer *Metroid*-Fan und hat uns deshalb einen Schnappschuss seiner Sammlung geschickt.

Neben Lob und Fragen hat uns Leser Jakob auch eine zuckersüße Zeichnung seiner Freundin von Toad und Toadette geschickt.

ßen Hoffnungen. Was wir dir hingegen versprechen könnten: Wir bleiben wie wir sind, wir erhalten unsere tolle Community aufrecht und liefern weiterhin ein (hoffentlich) lesenswertes Magazin! ;-)

DREI FRAGEN

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion!
Erstmal ein großes Lob an euch. Ich lese eure Zeitschrift schon lange und sie überrascht mich jedes Mal aufs Neue. :-) Doch nun stellt ihr euch vielleicht die Frage, wie ich überhaupt zur N-ZONE kam. Nun, da ich recht häufig Videos des Youtubers LETSPLAYmarkus anschaue, ist es mir nicht entgangen, dass er ein großer Fan eurer Zeitschrift ist. Aus Interesse hab ich dann mal beim Supermarkt meines Vertrauens danach gesucht und wurde tatsächlich auch fündig. Schöne Grüße an dich, Markus!

Außerdem habe ich ein paar Fragen an euch, da ihr ja die Experten beim Thema Nintendo seid: Es gab ja mal diese Wii-U-Tech-Demo, bei der man einen Kampf zwischen Spitzohr Link (mit seiner Fee Navi) gegen eine böse Riesenspinne gesehen hat. Ist es noch irgendwie möglich, an diese alte Tech-Demo heran zu kommen?

N-ZONE: Erstmal hallo Jakob und vielen Dank für dein Lob! Das freut uns ganz arg, dass du so den Weg zu uns gefunden hast. :-) Die Tech-Demo der Wii U von der E3 2011 ist leider nur das, als was du es selbst schon bezeichnest: lediglich eine Demo, mit der die Leistungsfähigkeit der damals neuen Konsole präsentiert wurde. Dementsprechend kannst du dir das Video zwar nach wie vor online anschauen, selbst spielen hingegen nicht.

Könntet ihr (falls das nicht ohnehin schon geschehen ist) eine Review zu zwei meiner persönlichen All-Time-Favoriten in Sachen Spiele machen? Diese wären *Mario und Sonic bei den Olympischen Winterspielen* und *Super Princess Peach*. Darüber würde mich wirklich extrem freuen! :-)

N-ZONE: Deinem Wunsch sind wir schon vor einigen Jahren nachgekommen, nämlich als deine beiden Lieblingsspiele ganz neu waren. *Super Princess Peach* für den DS testeten wir damals in der Ausgabe 06/2006, dabei konnte der Titel eine Einzelspieler-Wertung von 83 einheimsen. *Mario und Sonic bei den Olympischen Winterspielen* jagten wir für die Ausgabe 11/2007 durch unser Testlabor, dabei strich das Sportspiel Wertungen von 82 (Einzelspieler) und 89 (Mehrspieler) ein.

Und wie würdet ihr zu einem Switch-Remake von *Super Mario Sunshine* stehen?

N-ZONE: Einem Remake von *Super Mario Sunshine* stehen wir sehr positiv gegenüber! Das Original-Spiel für den Gamecube erreichte in der N-ZONE-Ausgabe 10/2002 völlig verdient eine 92er-Wertung. Eine überarbeitete Fassung auf der Switch würde uns auf jeden Fall sehr freuen. Auch einem zweiten, gänzlich neuen Teil wären wir alles andere als abgeneigt. Allerdings steht für Ende 2017 ja erst einmal *Super Mario Odyssey* an, insofern bleibt diese Hoffnung (vorerst) wohl nur frommes Wunschdenken.

Im Anhang findet ihr noch ein gemaltes Bild meiner Freundin. Ich hoffe, es gefällt euch. Bis zum nächsten Mal,

Jakob

ZOCKER-STORIES

Hallo liebes N-ZONE-Magazin!
Hier ist Salomon „Salo“ Becker, Leiter des Gaming-Kanals „Kingsalo“ auf Youtube und Mitgründer des Online-Netzwerkes „Dashconnect“. Ich und mein vierköpfiges Team wollen euch näherbringen, wie wir überhaupt zum Spielen kamen. Da es bei uns allen mit Nintendo begann, trifft es sich perfekt, hier in der N-ZONE unseren Werdegang niederzuschreiben:

Kingsalo (Salo, 19): „Bei mir fing alles mit dem Gamecube an. Wir hatten damals zwar diverse Game-Boy-Versionen im Haushalt, die auch regelmäßig genutzt wurden, allerdings keine davon so viel wie der Gamecube. Da ich damals schon ein Fan von Cartoons und Trickfilmen war, konnte ich wenig mit realistischen Grafiken anfangen. So kam *Super Mario Sunshine* genau perfekt. Ich verbrachte mehr Zeit im Zimmer meines Bruders als in meinem eigenen, da dort der schwarze Würfel stand. Außerdem haben uns Spiele wie *Final Fantasy Crystal Chronicles* und *Super Smash Bros. Melee* durch die Nächte begleitet! Es war der Anfang eines sehr tollen und wundervollen Weges!“

Eulerich (Andi Pugliese, 16): „2004 bekam ich erstmals eine Spielkonsole. Ich habe mir sie nicht gewünscht, meine Eltern haben sie mir trotzdem geschenkt. Wirklich warm wurde ich mit der Konsole allerdings nicht. Ein Jahr später bekam ich den Nintendo DS zu Weihnachten. Ich war sofort in ihn verliebt und habe einfach alles darauf gespielt, von *Super Mario 64 DS* bis hin zu *Nintendogs*. Das war mein Einstieg in die wunderschöne und bunte Welt von Nintendo!“

Fab!an (Fabian, 21): „Eines Tages, im zarten Alter von vier Jahren, watschelte ich ins Wohnzimmer unserer Wohnung. Ich konnte es kaum glauben, was ich dort sah: Das NES war an unserem Fernseher angeschlossen! Als ich endlich mal spielen durfte, haben es mir Titel wie *Super Mario Bros.* und *Nintendo World Cup 3 in 1* angetan. Mein Favorit war allerdings *Excitebike*! Das NES-Mini war letztes Jahr ein Treffer ins Schwarze und hat mich ebenfalls wieder gefesselt!“

SmashYo (Tobias, 18): „Es begann alles, als mir meine Mutter meinen ersten Handheld in die Hand drückte: den Game Boy Color. Ich war echt fasziniert von den bunten Bildern und den schrillen Sounds. Ein super Erlebnis! Der GBC wurde aber ziemlich bald ersetzt durch den Gameboy Advance SP, den rundum besseren Handheld, womit ich der Held auf dem Schulhof war!“

Wenn euch diese Geschichten gefallen haben und ihr gerne mehr von Gamern hören möchtet, beispielsweise wie sie zum Zocken kamen, dann schaut doch auf meinem Youtube-Kanal „Kingsalo“ vorbei. Dort habe ich das Video „a Videogamestory“ veröffentlicht, in welchem Gamer genau über dieses The-

Salomon und seine Freunde veröffentlichen auf YouTube Videos zu Games und Konsolen.

ma plaudern. Unter anderem mit den Star-Podcastern Rockstah und Dominik Hammes, Bendermeister, Children of WiFi-Gründer Andi Hammerl und dem Team DashConnect!

Und jetzt viel Spaß beim Weiterblättern in der neuen N-ZONE!

Salo

N-ZONE: Hi Salomon! Wir freuen uns immer, wenn leidenschaftliche Nintendo-Fans kreativ werden und mit viel Herzblut schöne Dinge schaffen – so wie du es mit deinen Videos auf Youtube machst. Vielen Dank deshalb für deinen Leserbrief und die Gamer-Geschichten von dir und deinen Kollegen. Allen Lesern können wir zudem ans Herz legen, mal auf den von Salomon genannten Youtube-Kanälen vorbeizuschauen. Da ist für jeden Nintendo-Fan etwas dabei. Und wenn ihr ebenfalls erzählen möchtet, wie ihr zum Spielen und zu Big N gekommen seid, schickt uns gerne eure Geschichten. Vielleicht landet ihr dann ja auch in der nächsten N-ZONE-Ausgabe!

LOB UND KRITIK

Hi liebe N-ZONE-Redaktion,

zuerst muss ich direkt ein Lob zur Ausgabe 04/17 aussprechen: Das Heft ist euch wieder einmal rundum gelungen! Insbesondere das Launch-Special zur Switch sowie die Reportage zur Führungsriege sind großartig, aber natürlich auch wieder der Retro-Artikel von Marco. Gerne mehr von allem! Apropos Marco: es ist unglaublich schade, dass er die Redaktion verlassen hat, war er doch einer meiner Favoriten. Seine Artikel haben mir insbesondere wegen seiner bemerkenswerten Expertise immer viel Spaß gemacht. Alles Gute für die Zukunft, lieber Marco!

N-ZONE: Hi Alessandro und herzlichsten Dank für dein Lob! Auch wir trauern unserem (nun ehemaligen) Kollegen hin und wieder nach. Wir hoffen, wir können Marco trotzdem adäquat ersetzen und der Rest vom Team ist zu ebenso tollen Retro-Artikeln fähig. Wir sind da aber ganz guter Dinge. :-)

Ein paar Wünsche und Verbesserungsvorschläge fürs Magazin hätte ich noch auf Lager. :-) Toll, dass der Magazin-Bereich bereits weniger News, sondern mehr eine Art Feuilleton darstellt. Ich würde mir für die Rubrik noch mehr Kuriositäten, Fundstücke oder Hinweise auf besondere Artikel aus der und rund um die Welt von Nintendo (statt Neuigkeiten) wünschen. Ein Kompendium eures gesamten *Warios Sinnloswissens* wäre auch mal genial :-)

N-ZONE: Kurz vorweg: die Liste deiner Verbesserungsvorschläge haben wir hier stark gekürzt. Erstens aus Platzgründen, zweitens weil es hierfür passend zum 20-jährigen Jubiläum ohnehin wieder einmal eine große Leserumfrage inklusive Gewinnspiel gibt!

Zuletzt möchte ich noch meine Meinung zur Switch als Day One-Käufer kundtun: Nachdem ich von der Wii langfristig und von der Wii U mittelfristig enttäuscht war, ist die Switch nach zwei Jahren Nintendo-Abstinenz meinerseits eine gelungene Überraschung! Nicht nur Nintendos Marketing scheint die Zeichen der Zeit erkannt zu haben (und damit das Durchschnittsalter seiner tatsächlichen Zielgruppe zu respektieren); auch in der Verarbeitung, der Haptik und dem Design der Switch nebst Peripherie ist das zu spüren. Das Betriebssystem, wenn auch noch nicht vollständig, ist soweit stabil und vor allem blitzschnell.

Kritik habe ich jedoch am relativ billig verarbeiteten Dock zu üben, welches gerne Kratzer auf der Switch hinterlässt, sowie an Nintendos Preispolitik. Während ich den Preis für die Switch und das, was sie kann, sogar angemessen finde, ist jener für Zubehör doch stark überzogen. Teile wie der Joy-Con-Grip mit Ladefunktion sind gar kalkulierte Abzocke, wie ich finde. Na ja, Schattenseiten gibt es ja bekanntlich immer.

Das Gemecker bezüglich des Launch-Line-ups kann ich persönlich nicht nachvollziehen. Bei anderen Konsolen sah es zum Launch selten besser aus und als berufstätiger Familienvater kann ich zumindest alleine von *Zelda* mindestens zwei Monate oder länger zehren.

Leserin Sandy Frobieter sammelt mit großer Leidenschaft Nintendo-Pappaufsteller, die schwer zu bekommen sind.

Dennoch habe ich auch schon *Super Bomberman R*, *Snipperclips*, *Shovel Knight* sowie *Fast RMX*. Über zu wenig Unterhaltung mit der Switch kann ich mich wirklich nicht beklagen. Zumal ja bereits im Wochentakt neue Titel erscheinen.

Seit ich die Switch habe, zocke ich täglich zwei Stunden beim Berufspendeln sowie teilweise abends, wenn Frau und Kind schlafen. Einfach ins Dock und weiter geht's! In der Mittagspause wird mit einem Kollegen gezockt, abends beim Kumpel bei Bier und Pizza oder am Geburtstag zu acht mit *1-2-Switch* und *Bomberman*. Lange nicht mehr in so großer Runde so viel Spaß gehabt und gelacht! Das alles kann so keine andere Konsole bieten. Viele Grüße,

Alessandro

N-ZONE: Bezüglich der Switch stimmen wir in vielen Punkten mit dir überein. Deshalb möchten wir hier gar keine großen Worte mehr verlieren und deinen Ausführungen einfach still und wohlwollend (großteils) zustimmen.

ZELDA AUF Wii U

Hallo N-ZONE-Team,

ich habe mit Spannung euren Test zu *Zelda: Breath of the Wild* gelesen. Dabei hat mich besonders interessiert, wie die Wii-U-Version im Vergleich zur Switch-Variante abschneidet. Deswegen hat es mich ein wenig gewundert, dass ihr in dem Etxra-Kasten nur auf die Grafik eingegangen seid. Dass diese bei der Wii U schwächer sein würde, war ja vorhersehbar. Aber wie sieht es denn mit der Steuerung aus? Sollte die Wii-U-Version nämlich eine ähnliche Steuerung wie *Windwaker* und *Twilight Princess* bieten, wovon ich ausgehe, so dürfte sie dort die Nase vorn haben (Karte immer vor Augen, bequemes Wechseln der Items). Würde die schlechtere Grafik dann nicht durch ein Mehr an Komfort ausgeglichen werden und so zur gleichen Wertung führen? Gruß,

Andreas

N-ZONE: Hallo Andreas und danke für deine Nachricht! Dann möchten wir das Ganze mal aufklären: Da Nintendo das *Zelda*-Erlebnis auf beiden Konsolen identisch gestalten wollte, verzichteten die Entwickler weitestgehend auf eine Gamepad-Unterstützung. Das bedeutet, auf der Wii U kannst du wie gewohnt unabhängig vom Fernseher spielen, abgesehen davon ist die Steuerung aber genau gleich. Es gibt also keine dauerhaft verfügbare Karte und auch die Items kannst du nicht über den Touchscreen verwalten. Ursprünglich waren die von dir beschriebenen Gamepad-Features tatsächlich einmal vorgesehen und auch schon implementiert. Schlussendlich wurden sie aber wieder entfernt, nachdem der Release der Switch immer näher rückte und den Verantwortlichen wichtiger wurde, dass das Spielerlebnis auf beiden Konsolen identlich ist. Deswegen kann die technisch schwächere Wii-U-Fassung hier auch keinen Boden gutmachen. Gesehen hätten wir die Features natürlich trotzdem gerne.

Leserin Sabine besitzt eine beeindruckende Videospiel-Sammlung (Alle Bilder auf dieser und der nächsten Seite).

Von allen möglichen Konsolen und unzähligen Spielen bis hin zu jeder Menge Goodies, Figuren und Plüschis lässt Sabines Gamer-Sammlung wirklich keine Wünsche offen. Auf der linken Heftseite seht ihr noch mehr Bilder!

SWITCH-PROBLEM

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
ich wünsche euch einen wunderschönen Tag. Als allererstes möchte ich euch sagen, dass ich euer Magazin wirklich liebe! Ich lese es jetzt seit rund zwei Jahren und bin jedes Mal aufs Neue begeistert. Die N-ZONE ist stets sehr informativ, witzig und einfach wunderbar zu lesen. Ihr macht einen tollen Job. Danke dafür!

Nun zu meiner Frage: Ich habe die Nintendo Switch. Wenn ich zocke, dann meistens im Handheld-Modus. Wenn ich fertig bin, halte ich den Powerschalter gedrückt, gehe dann auf die Optionen und dann auf Ausschalten. Danach stecke sie in das Dock. Über Nacht ziehe ich dann das Stromkabel von der Switch raus. Also nicht direkt aus der Switch, sondern das Ende in der Steckdose. Dann geht die Switch immer an, obwohl ich sie ordentlich ausgemacht habe. Es hilft auch nicht, zuerst den Strom abzuschalten und erst dann den Stecker zu ziehen. Ich weiß nicht, was ich falsch mache. Vielleicht könnt ihr mir ja helfen. Vielen Dank schon mal! Viele Grüße aus Brandenburg,

Janina S.

N-ZONE: Hi Janina! Wir bedanken uns ganz herzlich für dein tolles Lob! Da wird uns ja ganz warm ums Herz. :-) Und weil du uns so lieb begrüßt hast, haben wir mal ein bisschen an der Switch rumprobiert und das Ganze nachvollzogen. Dabei haben wir festgestellt, dass die Konsole immer eingeschaltet wird, sobald man sie in das Dock stellt; egal, ob das Ladegerät angeschlossen ist oder nicht. Da diese Funktionsweise in der Software verankert ist, kannst du das nicht ändern. Wenn du also willst, dass die Switch komplett aus bleibt, musst du folgendermaßen vorgehen: Stell die Switch in das Dock. Entferne einen Joy-Con. Schalte die Konsole wie gewohnt aus, während sie allerdings im Dock ist; dazu brauchst du einen Joy-Con. Nun kannst du den Stecker aus der Steckdose ziehen. Wenn du so vorgehst, bleibt die Switch aus, obwohl sie sich im Dock befindet.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

MARIO MACHT MULTIPLAYER

Mario Kart 8 Deluxe, *Splatoon 2*, *ARMS* – diesseits von *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* startet die Switch mit Mehrspieler-Fokus ins erste Jahr. Aber was genau ist die Motivation dahinter?

LUKAS: Nun, Johannes, die Switch ist jetzt auch schon wieder einige Zeit auf dem Markt. Die Spieleauswahl ist aber derzeit noch etwas dürftig – was sich aber in den nächsten Monaten dank *Splatoon 2* und *ARMS* schon wieder ändert. Was auffällt: Stärker als jemals zuvor setzt Nintendo seinen Fokus auf Titel mit Online-Mehrspielermodus im Mittelpunkt, der Startschuss dafür fiel ja bereits mit *Mario Kart 8 Deluxe*. Der nächste große – vermutlich – reinrassige Einzelspieler-Titel ist dann erst wieder *Super Mario Odyssey* im Herbst oder Winter. Was, denkst du, ist der Grund für diesen Schwerpunkt? Tatsächlich hat Nintendo ja bereits bei der Enthüllung der Switch angekündigt, dass man in Zukunft den eSport-Markt für sich erobern möchte. Aber ist das wirklich die einzige Motivation? Kann es nicht auch sein, dass der Mario-Konzern hier gewaltig auf die Tube drückt, um den ab Winter kostenpflichtigen Online-Service der Konsole zu rechtfertigen? Bisherige Online-Funktionen waren ja noch nicht der große Wurf.

JOHANNES: Also, mein lieber Lukas: Heutzutage ergibt es natürlich schon viel Sinn, ein ordentliches und umfangreiches Online-Erlebnis zu bieten. Das liegt nicht nur an der Rechtfertigung der monatlichen Kosten, die dafür auch bei Nintendo bald fällig werden, sondern auch einfach an der Erwartungshaltung heutiger Spieler. Schau dir doch nur die ganzen PS4- oder PC-Spieler (und vielleicht den einen oder anderen Xbox-Zocker) an, die teilweise ausschließlich online spielen. Und die kompetitive Szene, die du bereits ansprichst, wird zudem immer wichtiger; auch abseits von Asien. Zu guter Letzt bietet Nintendo bei seinen großen Titeln wie *Mario Kart 8 Deluxe*, *Splatoon 2*, *ARMS* und so weiter auch gute und vollumfängliche Offline-Mehrspieler-Möglichkeiten. In diesem Bereich ist Nintendo nach wie vor besonders stark beziehungsweise heutzutage schon fast die einzig verbleibende Wahl. Wann hast du zuletzt mehrere Leute gemeinsam vor einem Fernseher Playstation spielen sehen?

LUKAS: Das ist natürlich wahr, allerdings lässt sich Offline-Multiplayer logischerweise nicht durch zusätzliche Gebühren monetarisieren. Versteh mich nicht falsch, ich finde es auch super, dass Nintendo endlich vermehrt auf den Online-Zug aufspringt. Allerdings wirkt das auf mich alles noch etwas halbherzig. Siehe *Mario Kart 8 Deluxe*: Keine Frage, das Spiel ist genial und die Online-Matches laufen flüssig, das Drumherum ist vom Komfort einer PS4 oder Xbox One aber noch weit entfernt. Voice Chat, umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten, leicht zugreifbare Freundeslisten? Fehlanzeige. Will man für den Service Geld verlangen, erwarte ich mir hier doch deutlich mehr. Und auch der Rest des Online-Service-Pakets, welches Ende des Jahres starten soll, klingt noch recht mau: Ein Virtual-Console-Titel pro Monat, den ich dann auch genau in diesem Monat spielen kann und der dann wieder von meinem Account gelöst wird? Der Wert dieser Idee erschließt sich mir nicht.

JOHANNES: Da sprichst du einige wunde Punkte an, keine Frage. Ich habe ja die Hoffnung, dass Nintendo da zur passenden Gelegenheit noch ein paar Asse aus dem Ärmel zaubert. Allerdings darfst du auch nicht vergessen, dass der Preis für Big N's Online-Service voraussichtlich unter dem der Konkurrenz liegen soll. Nichtsdestotrotz blicke ich der Usability des Ganzen noch mit recht gemischten Gefühlen entgegen. Da hat die Wii U tiefe Wunden hinterlassen.

LUKAS: Das stimmt wohl! Allerdings bin ich, wie du, vorsichtig optimistisch. Warum? Weil Nintendo sich in Sachen strategische Neuausrichtung mit der Switch bis dato eigentlich keine groben Schnitzer erlaubt hat und selbstsicher zu verkaufen weiß, was die Konsole ausmacht. Darum denke – oder hoffe – ich nicht, dass man sich die tollen ersten Monate mit vermeidbaren Fehlern beim Online-System verbaut. Im Jahre 2017 gibt es hier für veraltete Strukturen nämlich keine Ausreden mehr.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 07/2017
ab 28.06.17 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

NINTENDO AUF DER E3 (Vorschau)

Dieses Jahr wird Nintendo auf der E3 zahlreiche neue Spiele für Switch und 3DS präsentieren. Wir sind schon irre gespannt darauf! Alle Infos im nächsten Heft.

ARMS (Test)

Hat Nintendo mit *ARMS* nach *Splatoon* bereits die nächste neue Mega-Marke am Start oder enttäuscht der schräge Prügler im Test-Ring? Wir verraten es euch!

ULTRA STREET FIGHTER 2 (Test)

Der Prügelspiel-Klassiker erlebt sein x-tes Comeback. Lohnt sich der Kauf für die Switch?

DISGAEA 5 COMPLETE (Test)

Wer auf gigantische Rollenspiele steht, kann sich schon jetzt auf unseren Switch-Test von *Disgaea 5 Complete* freuen.

Google Play

iTunes Store

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe“ ins Suchfeld ein!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

CMG
Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe Christian Alo, Michael Grünwald, Benjamin Kegel, Thomas Nickel, Kristian Pilny, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Katharina Reuß, Bernhard Schmid, Paula Sprödefeld, Emre Yavuz Sebastian Zelada

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Uwe Hönig (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, Max Falkenstern, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Head of B2B-Sales
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-152; peter.elstner@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

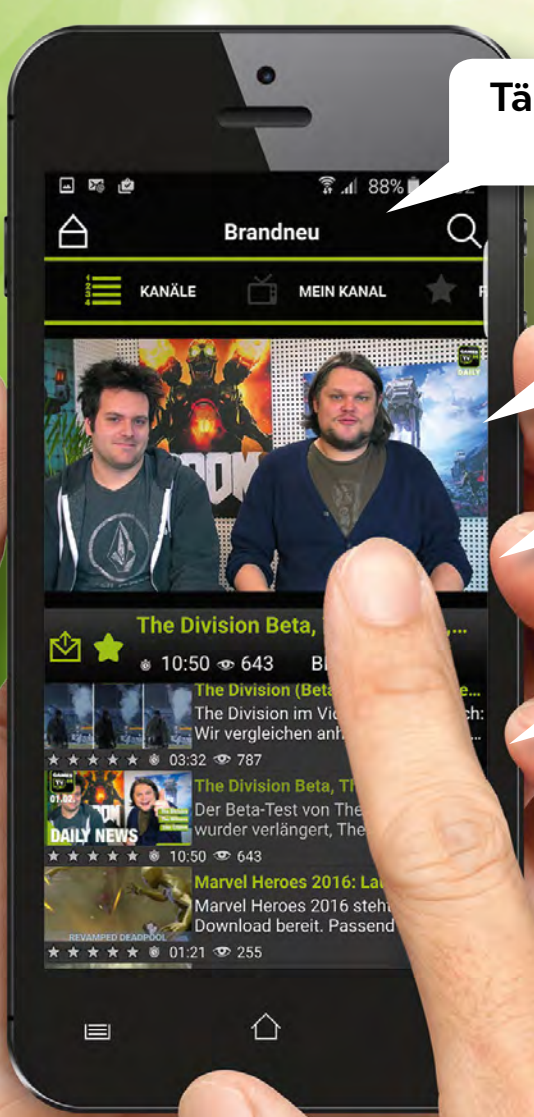
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Kostenlos



Tägliche & wöchentliche News-Show!

Täglich brandheiße Gaming-Clips für PS4, Xbox One, Wii U, PC und Mobile

Die besten Kino-Trailer

Über 20.000 Videos in der Datenbank!

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

SCHON ÜBER 300.000 USER!

Erhältlich im App Store

Downloaden im Windows Store

JETZT BEI Google Play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der CMG Computec Media Group

LEGO CITY UNDERCOVER software © 2017 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2017 The LEGO Group. Nintendo properties used with permission. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. © 2017 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved © 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo. "PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s17)

20 JAHRE N-ZONE

GRATIS-EXTRA: 16 SEITEN BONUSHEFT

MIT MEGA-GEWINNSPIEL!

20 JAHRE N-ZONE IM SCHNELLDURCHLAUF

Rückblick mal anders: Auf dieser Doppelseite präsentieren wir euch schön kompakt spannende Fakten aus 20 Jahren N-ZONE.

DIE N-ZONE IM WANDEL DER ZEIT

Generation 1 – 06/1997 bis 04/2002

Zur Markteinführung setzte die N-ZONE auf ein auffälliges Coverdesign mit gelbem Logo, weißem Hintergrund und einem einzelnen, großen Hauptmotiv. Weitere einzigartige Merkmale waren die Sammelkarten auf der Heftrückseite sowie häufige Extras wie Poster oder Sticker. Auf 78 Seiten setzte die Redaktion auf einen Mix aus Vorschauen (damals „Angespielt" genannt), Tests, News, Import-News, Import-Tests, Tipps, Tricks, Komplettlösungen, einem Spiele-Lexikon, Charts, Most Wanted und Leserbriefen.

Generation 2 – 05/2002 bis 06/2007

Im Lauf der N-ZONE-Geschichte hat das Heft sowohl optisch als auch inhaltlich mehrere Faceliftings verpasst bekommen. Das erste sogenannte Redesign erfolgte zur Ausgabe 05/2002 und machte die N-ZONE passend zum Gamecube-Launch wesentlich erwachsener. Sammelkarten und Poster wichen, dafür kehrte ein (für damalige Verhältnisse) sehr modernes Design ein. Außerdem wurde die Seitenzahl auf die heute noch vorhandenen 100 Seiten erhöht und man setzte auf eine Klebebindung. Abgerundet wurde das durch eine weniger bunte Titelgestaltung, die wenige Themen herausstellte, diese dafür aber klar.

Generation 3 – 07/2007 bis 09/2008

Das nächste Update folgte zur Ausgabe 07/2006, die Neuerungen neben der optischen Verjüngung diesmal: Eine DVD für Abonnenten, die Einführung des Spielerforums (inzwischen zu Interaktiv in unserer Community-Rubrik geworden), einer Retro-Rubrik und allen voran: die N-ZONE-Redaktionsgarantie. Diese besagte, dass die N-ZONE-Redaktion von keinem Hersteller beeinflusst wird und komplett unabhängig ist.

Generation 4 – 10/2008 bis 03/2013

In den Jahren 2008 und 2009 folgten direkt zwei kleinere Umgestaltungen hintereinander. Im ersten Schwung zur N-ZONE 10/2008 erfuhr das Heft vor allem eine optische Neuausrichtung, während inhaltlich nur kleine Anpassungen wie die Abschaffung der Import-News-Seiten getätigt wurden. Der zweite Schwung mit der Ausgabe 10/2009 führte genau ein Jahr später erneut einen frischen Look ein – diesmal wurde aber auch inhaltlich spürbar nachjustiert. Große Test-Artikel bekamen nun eine besondere Struktur verpasst, die auf Module setzte. Somit konnte die Redaktion besondere Stärken und Schwächen eines wichtigen Titels gezielt beleuchten. Neu waren zudem die Online-Rubriken, wo Download-Spiele für Wii und DS getestet wurden und Leser außerdem erfuhren, welcher Nintendo-Themen im vergangenen Monat auf unserer Webseite besonders angesagt waren.

Generation 5 – 04/2013 bis heute

Die bisher letzte große Neuausrichtung erfolgte zur Ausgabe 04/2013. Neben dem obligatorischen Update der Optik wurden die Modul-Tests wieder abgeschafft und das Wertungssystem erfuhr eine Neugeburt. Seitdem setzen wir auf eine fortlaufende Modernisierung der N-ZONE, um immer auf dem neusten Stand zu bleiben.

TOP & FLOP 5 DER SPIELE IN DER N-ZONE-GESCHICHTE

Seit Gründung der N-ZONE haben wir bereits etwas über 3.000 Spiele auf insgesamt elf Plattformen getestet. Wow, das ist mal eine wirklich große Menge! Da waren natürlich so einige Perlen dabei, aber auch richtig mieser Schund. Wir stellen vor: Die jeweils fünf am besten und am schlechtesten bewerteten Spiele der N-ZONE-Historie. Bei einem Stechen haben wir die Nebenwertungen (Grafik, Sound etc.) noch in den Vergleich miteinbezogen, um eine Reihenfolge zu bestimmen.

TOP 5

1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64) | Wertung: 97 | Ausgabe 12/1998
2. The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC) | Wertung: 97 | Ausgabe 01/2007
3. The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64) | Wertung: 96 | Ausgabe 11/00
4. Super Mario Galaxy 2 (Wii) | Wertung: 96 | Ausgabe 06/10
5. Perfect Dark (N64) | Wertung: 96 | Ausgabe 06/00

FLOP 5

1. Tischfußball 2008 (Wii) | Wertung: 09 | Ausgabe 10/2008
2. Premier Manager 2004-2005 (GBA) | Wertung: 15 | Ausgabe 04/2005
3. Anstoss Action (GBA) | Wertung: 15 | Ausgabe 09/2006
4. Hamtaro: Ham-Ham Games (GBA) | Wertung: 15 | Ausgabe 10/2004
5. Robotron 64 (N64) | Wertung: 19 | Ausgabe 05/98

LOGO-ENTWICKLUNG

N-ZONE-AUSGABEN MIT BESONDERS VIELEN UND WENIGEN TESTS

Bei etwas mehr als 3.000 Tests in 241 Ausgaben fanden im Schnitt ca. 13 Tests ihren Weg in jede N-ZONE. Freilich hat die Menge an Tests abhängig von vielen Faktoren wie dem jährlichen Weihnachtsgeschäft oder der oft eintretenden Sommerflaute geschwankt. Wir verraten euch, welche drei Ausgaben insbesondere mit Test-Berichten vollgepackt waren und wann es kaum etwas zu testen gab. In Ausgabe 01/2007 fanden sich übrigens Tests zu Spielen auf ganzen vier (!) Plattformen (Gamecube, Wii, GBA und DS) und obendrein gab es in diesem Heft nicht eine einzige Vorschau. Und dennoch reichte es nicht für den ersten Platz!

TOP 3 MEISTE TESTS

1. N-ZONE 01/2009 49 Tests auf 37 Seiten
2. N-ZONE 01/2007 41 Tests auf 44 Seiten
3. N-ZONE 02/2009 37 Tests auf 18 Seiten

TOP 3 WENIGSTE TESTS

1. N-ZONE 05/2014 1 Test auf 2 Seiten
2. N-ZONE 09/2016 1 Test auf 8 Seiten
3. N-ZONE 02/2014, 09/2014, 02/2015, 09/2015, 03/2017 je 2 Tests auf 4 Seiten

DER N-ZONE COVER-STAR

In 20 Jahren N-ZONE-Geschichte zierten natürlich unglaublich viele Figuren die Titelseite. Doch wer war besonders oft der Cover-Star? Wir sind der Sache auf den Grund gegangen und haben sämtliche 241 Titelseiten der bisherigen N-ZONE-Ausgaben gewälzt, um die Top 10 zu ermitteln! Kurz zur Erläuterung: Die erste Zahl gibt an, wie oft eine Figur (oder eine Serie) als Hauptmotiv diente, während die Zahl in Klammern besagt, wie oft eine Figur als kleineres Nebenmotiv fungierte. Weitere spannende Erkenntnisse unserer Recherche: Auf sämtlichen Covern der Ausgaben 29 (10/1999) bis 56 (01/2002) sind Pokémon zu finden – also auf insgesamt 27 Heften hintereinander! Mario hat derweil von der N-ZONE 10/2009 bis zur N-ZONE 04/2011 einen ähnlich starken Cover-Dauerlauf hingelegt.

Platz 1	Mario 78 (57)
Platz 2	Link 42 (36)
Platz 3	Pikachu oder anderes Pokémon 27 (67)
Platz 4	Luigi 15 (15)
Platz 5	Samus 14 (18)
Platz 6	Donkey Kong 14 (9)
Platz 7	Resident-Evil-Motiv 9 (7)
Platz 8	Diddy Kong 7 (9)
Platz 9	Wario 7 (7)
Platz 10	Bowser 5 (11)

ANFÄNGE DER REDAKTION

Die Redakteure des aktuellen N-ZONE-Teams plaudern über ihren ersten Kontakt mit der N-ZONE, ihre Lieblingsausgabe und Highlights aus ihrer Zeit beim Magazin.

JOHANNES GEHRLING

Erste N-ZONE-Ausgabe als Leser und wie es dazu kam:
Meine erste N-ZONE als Leser war die Ausgabe 09/2003. Damals war ich gerade völlig in die Welt von *Pokémon Saphir* eingetaucht, nachdem ich das Spiel zu meinem zwölften Geburtstag bekam. Dank der Sommerferien hatte ich glücklicherweise extrem viel Zeit für mein Abenteuer in Hoenn. Meine Mutter brachte mir die N-ZONE damals als Überraschung vom Einkaufen mit.

Erste N-ZONE-Ausgabe mit redaktioneller Mitarbeit:
Die erste N-ZONE-Ausgabe, an der ich selbst redaktionell mitgearbeitet habe, ist noch gar nicht so alt: die Ausgabe 08/2016. Gleich an meinem ersten Tag als Praktikant beauftragte mich Vik mit dem Test des Indie-Titels *Kick & Fennick* für die Wii U. Das war für mich direkt der perfekte Start in ein tolles Praktikum!

Liebste N-ZONE-Ausgabe und warum:
Meine liebste N-ZONE-Ausgabe ist 12/2012. Nach einigen Jahren, in denen ich hauptsächlich mit der Playstation 3 fremdgegangen war, kaufte ich mir Ende 2012 einen 3DS XL und stieg wieder voll in die Nintendo-Welt ein. Passend dazu holte ich mir besagte Ausgabe am Kiosk, kurze Zeit später abonnierte ich das Magazin dann. Insofern hat mich die N-ZONE wieder voll zurück ins Nintendo-Boot geholt.

N-ZONE-Artikel, auf die du besonders stolz bist:
Auf drei Artikel bin ich besonders stolz. Der erste ist mein Special in Ausgabe 01/2017 namens „Nintendos wunderbare Winterwelten". Den Achtseiter habe ich als freier Mitarbeiter Anfang Dezember recht kurzfristig innerhalb eines Tages geplant, recherchiert und geschrieben – in einer 13-Stunden-Schicht von vormittags bis spätabends! Der zweite ist die Reportage über Nintendos neue Führungsriege in Ausgabe 04/2017, weil ich für den Artikel sehr viel recherchieren musste und dabei sehr tief in die Thematik um Nintendos Unternehmensstruktur und Persönlichkeiten eingetaucht bin. Der dritte ist der Test zu *Mario Kart 8 Deluxe* (N-ZONE 05/2017). Das Spiel trudelte nur ganz knapp vor der Heftabgabe bei uns ein, sodass ich einige Tage ausschließlich mit dem Funracer beschäftigt war, um den Test noch ins Heft zu bekommen. Es hat mir trotzdem riesigen Spaß gemacht, da ich schon fast mein ganzes Leben ein riesiger *Mario Kart*-Fan bin!

KATHARINA REUSS

Erste N-ZONE-Ausgabe als Leserin und wie es dazu kam:
Ich weiß nicht mehr, was ich damals im Vorstellungsgespräch erzählt habe, aber hiermit gebe ich bekannt: Ich habe die N-ZONE immer nur aus zweiter Hand gelesen, weil mein Bruder sie abonniert hatte. Deshalb kann ich auch nicht sagen, welche Ausgabe „meine" erste war. Auf jeden Fall habe ich Ende der 90er, Anfang der 2000er diverse Nintendo-Hefte konsumiert, darunter das Club Nintendo Magazin. Ich bitte um Mitleid mit dem lückenhaften Gedächtnis dieser alten Dame.

Erste N-ZONE-Ausgabe mit redaktioneller Mitarbeit:
Die N-ZONE 10/07. Im Redaktionstagebuch stand wortwörtlich: „Frauen-Power in der N-ZONE: Mit Katharina Reuß begrüßen wir die erste Praktikantin in der Redaktion." Irgendjemand musste wohl den Anfang machen? Heute ist das Geschlecht der Neuzugänge zum Glück nicht mehr ganz so berichtenswert und in der N-ZONE haben sich inzwischen viele talentierte Redakteurinnen und Praktikantinnen mit ihren Texten verewigt.

Liebste N-ZONE-Ausgabe und warum:
Die 11/07, mit der Vorschau zu *Guitar Hero 3*. Mit der Plastikgitarre habe ich für ein Foto posiert, das dann sogar im Artikel und klein auf dem Cover gelandet ist. Das Motiv kam außerdem zum Einsatz bei meinem Abschied: Christoph, Maik, Florian, David, Sascha und Sebastian haben ein alternatives N-ZONE-Cover mit dem Foto in der Mitte gestaltet und riesig ausgedruckt. Das war eine ganz liebe Geste, die mich sehr gerührt hat.

N-ZONE-Artikel, auf die du besonders stolz bist:
Wahrscheinlich auf meinen allerersten Test. Das Spiel hieß *Trioncube*. Publisher: Atari. War nur ein winziger Viertelseiter in der Ausgabe 10/07! Schon damals zeigte ich mich erbarmungslos und zückte eine 55. Einmal Hater, immer Hater! An die Vorschau zu *Die Sims: Gestrandet* in der gleichen Ausgabe erinnere ich mich auch noch, weil ich da auf Teufel komm raus möglichst viele Dschungel-Wortwitze reinstopfen wollte („Ich bin ein Sim, holt mich hier raus!", „Wenn die Umsetzung stimmt, ist alles im grünen Bereich."). Lustig war ich halt schon immer … Wieso das alles nur so alte Artikel sind? Nach zwei Monaten Praktikum bei der N-ZONE wechselte ich Ende 2007 als Volontärin zur Games Aktuell und bin dort beinahe zehn Jahre geblieben. Erst seit ein paar Monaten bin ich wieder hier!

VIKTOR EIPPERT

Erste N-ZONE-Ausgabe als Leser und wie es dazu kam:
Von uns Vieren bin ich wohl der Einzige, der mit der N-ZONE erst durch den Job so wirklich in Kontakt getreten ist. In meiner Jugend zur NES-, SNES- und N64-Zeit habe ich lediglich vereinzelt die Nintendo Power gelesen und in der Gamecube-Ära sowie der ersten Hälfte der Wii-Zeit habe ich fast ausschließlich am PC gespielt. Die erste N-ZONE habe ich daher erst als Praktikant konsumiert – und zwar die Ausgabe 10/2009 mit dem Test zur *Metroid Prime Trilogy*.

Erste N-ZONE-Ausgabe mit redaktioneller Mitarbeit:
Oh, an diese Ausgabe erinnere ich mich noch sehr gut! Es war die N-ZONE 01/2010, bei der ich während meines Praktikums richtig mitanpacken durfte. Erstes Highlight: Harald Ebert von Nintendo kam mit der Testversion von *Zelda: Spirit Tracks* vorbei und ich durfte es zusammen mit Christoph Kraus spielen und testen. Für mich als *Zelda*-Fan war das großartig. Zweites Highlight: Ich war für die 10-seitige Komplettlösung von *New Super Mario Bros. Wii* zuständig. Ich hatte echt viel Spaß beim Spielen, doch ich weiß noch genau, wie sehr mein Daumen schmerzte vom exzessiven Spielen mit dem Steuerkreuz der Wii-Fernbedienung. Ich hätte damals einfach um einen Classic Controller bitten sollen …

Liebste N-ZONE-Ausgabe und warum:
Seit ich die Leitung der N-ZONE Ende 2013 übernahm, sind mir viele Ausgaben sehr ans Herz gewachsen, da so gut wie jeden Monat etwas erinnerungswürdig war während der Heftproduktion. Wenn ich mich auf eine Ausgabe festlegen muss, ist das die N-ZONE 07/2014. Wir mussten das Heft abgeben, während die E3 noch in vollem Gange war, wollten aber natürlich noch so viel von der Messe wie möglich reinquetschen. Und das Ergebnis war ein dickes Aufgebot an reihenweise Spitzentiteln.

N-ZONE-Artikel, auf die du besonders stolz bist:
Besonders stolz bin ich auf meine Reportage über Satoru Iwata in Ausgabe 09/2015, in die ich große Mengen an Überstunden versenkte. Ich wollte unbedingt sicher gehen, dass sie so gut wie nur irgend möglich wird, da ich wahnsinnigen Respekt vor den beeindruckenden Leistungen des ehemligen Nintendo-Präsidenten habe.

LUKAS SCHMID

Erste N-ZONE-Ausgabe als Leser und wie es dazu kam:
Welche die erste N-ZONE-Ausgabe war, die ich gelesen habe, weiß ich nicht mehr genau – es muss eine recht frühe gewesen sein, so um den Dreh 1998/1999 rum. Allerdings erinnere ich mich noch ganz genau, ab welcher Ausgabe ich regelmäßiger Leser und in Folge für viele Jahre treuer Abonnent wurde: Das war die 05/2002, die Ausgabe, als eine Video-Kasette beilag, passend zum Europa-Launch des Gamecube. Geiles Ding, sollte noch irgendwo bei mir zu Hause rumliegen …

Erste N-ZONE-Ausgabe mit redaktioneller Mitarbeit:
Dat war die 08/2010 jeweesen! Ich stolperte damals als frisch gebackener Praktikant in die Redaktion, bekam von Ex-N-ZONE-Cheffe Tom Eder einen DS mit dem Wimmelbild-Adventure *Sherlock Holmes und das Geheimnis der Königin* in die Hände gedrückt und dazu die Anweisung „spiel mal". Daraus wurde ein halbseitiger Test, und drunter schrieb ich eine Wertung von 68 Prozentpunkten. Heutzutage würde ich den Titel vermutlich eher irgendwo im 40er-Bereich ansiedeln. Übrigens, schon in meinem allerersten Text habe ich ich mir einen dummen Fehler geleistet: „Das Gameplay orientiert sich stark an dem der *Professor Layton*-Reihe, ohne jemals deren Klasse zu erreichen." Der Relativsatz bezieht sich auf das Objekt anstatt auf das Subjekt. Waaaaah!

Liebste N-ZONE-Ausgabe und warum:
Das ist leicht – siehe oben. Es hat einen Grund, warum ich mit der 05/2002 in die Riege der regelmäßigen N-ZONE-Leser eingestiegen bin, denn das Heft hat mich damals einfach wirklich fasziniert. Ich fand das sympathische Team toll, dessen Schreibstil, ich mochte das Layout, war ohnehin am Gamecube interessiert und fand es spannend, dass auch „erwachsene" Themen wie das *Resident Evil*-Remake behandelt wurden. Ein Runner-up ist die Ausgabe 02/2003, in der *The Legend of Zelda: The Wind Waker* getestet wurde. Nicht nur fand ich den umfangreichen Artikel selbst klasse, sondern auch das Cover, welches für mich bis heute das beste aus 20 Jahren N-ZONE ist.

N-ZONE-Artikel, auf die du besonders stolz bist:
„Stolz", hmmm … Was den Arbeitsaufwand betrifft, wahrscheinliich *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* oder *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Beide musste ich innerhalb kürzester Zeit durchspielen und die Eindrücke dann in umfangreichen Artikeln verarbeiten. Cool fand ich auch, dass ich damals als Praktikant den Test zu *Metroid: Other M* schreiben durfte – rückblickend betrachtet finde ich meinen Artikel, der im damals im Heft üblichen Kasten-System verfasst ist, aber höchstens mittelmäßig. Viel Zeit und Herzblut steckte ich zudem in die Komplettlösung zu *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, die ich, nebst weiterer Artikel, für das Sonderheft zum Spiel verfasste.

ALTE BEKANNTE

Ehemalige N-ZONE-Redakteure blicken zurück auf ihre Zeit beim Magazin und erzählen uns und euch, was sie damals so im Redaktionsalltag erlebt haben.

HANS IPPISCH

Bei der N-ZONE von der Erstausgabe 1997 bis Dezember 2007
DAMALS: Gründer und Leitender Redakteur/Redaktionsdirektor
HEUTE: Geschäftsführer der Computec Media Group

Wie kam es zu N-ZONE?
Es war der Herbst 1996. Wir hatten bei Computec mit PlayTime, Amiga Games, PC Games, Mega Fun und Sega Magazin eine wunderbare Palette an Spielemagazinen am Start. Was uns allerdings noch fehlte, war ein reinrassiges Nintendo-Magazin. Und nachdem für 1997 der Start des Nintendo 64 in Deutschland angekündigt wurde, machten wir uns im allgemeinen *Super Mario 64*-Fieber daran, ein Blatt für Nintendo-Fans zu planen. Es sollte anders sein als die bereits bestehenden Nintendo-Magazine. Es sollte weniger knallbunt und kindisch sein als bekannte Nintendo-Magazine und dafür mehr Informationen bieten, alle bisherigen Systeme beinhalten, in einem eleganteren Layout gehalten sein und insbesondere auch günstiger sein. Also bastelten wir über viele Monate an einem Konzept, entwarfen viele verschiedene Titelseitendesigns, überlegten uns neuartige Rubriken – und präsentierten die Ergebnisse auf der Spielwarenmesse Anfang 1997 in Nürnberg den wichtigsten Vertretern von Nintendo of Europe. Diese zeigten sich begeistert und sagten uns ihre Unterstützung für das Magazin mit Pressematerial zu. Ab diesem Tag arbeiteten wir mit Hochdruck an der ersten Ausgabe, die dann am 28. Mai 1997 erscheinen sollte. Eine auffällige Titelseite mit freigestellten Nintendo-Charakteren auf weißem Hintergrund, informative Sammelkarten auf den Umschlagseiten, ein stets aktuelles Spielelexikon, eigene Rubriken für Super Nintendo und Game Boy und aktuelle Infos aus Japan machten N-ZONE rasch zum absoluten Renner. Schon am Jahresende 1997 war N-ZONE das meistverkaufte Nintendo-Magazin Deutschlands, was es dank der tollen Kollegen und großartigen Fans bis zum heutigen Tag ist.

JENS QUENTIN

Bei der N-ZONE von Februar 1999 bis März 2003
DAMALS: Redakteur, Leitender Redakteur
HEUTE: Content Marketing Spezialist bei CreaLog Software-Entwicklung und Beratung GmbH

Meine Zeit bei der N-ZONE begann im Februar 1999. Damals lag das Verlagsgebäude noch in Nürnberg und ich startete als Quereinsteiger direkt als Redakteur. In den ersten Monaten beschäftigte mich vor allem das düstere Action-Adventure *Shadow Man*, das vor allem mit Story und Design punktete und eine Traumwertung von 93% ergatterte. Wahnsinnig aufgeregt war ich bei meinem ersten Event, einer Rennspiel-Präsentation in Frankreich inklusive Formel-3-Fahren. Spektakulär waren auch stets die Besuche bei Nintendo in Großostheim, wo ich unter verschärften Sicherheitsvorkehrungen Titel wie *Command & Conquer* ausprobieren durfte. Anfang 2000 übernahmen die Pokémon die Regentschaft über die N-ZONE. Titelmotive, Starkarten und Aufkleber waren in den folgenden Monaten fest für Pikachu und Co. reserviert. In guter Erinnerung geblieben sind die grandiosen Redaktions-Mehrspieler-Duelle bei *Mario Golf* und *Mario Tennis*. Ich frage mich immer noch, wie die Kollegen aus den anderen Büros damals bei unseren Flüchen und Jubelschreien arbeiten konnten. Später war ich leitender Redakteur, meine Aufgaben lagen in dieser Zeit vor allem im Erstellen des Redaktionsplans, dem Redigieren der Texte und der pünktlichen Abgabe aller Inhalte an die Druckerei. Anfang 2004 wechselte ich zu einem Münchner Verlag. In München lebe ich immer noch, Games sind aber inzwischen nur noch ein Teil meiner Freizeit. Heute bin ich beruflich im Bereich Content Marketing eines Unternehmens tätig, das Telekommunikationslösungen anbietet.

THOMAS EDER

Bei der N-ZONE von November 2000 bis November 2013
DAMALS: Freier Autor, Redakteur, Redaktionsleiter
HEUTE: Redakteur ITM & selbstständig

Mich hat die N-ZONE über 15 Jahre lang begleitet: Im Jahr 2000 schrieb ich als Freelancer meine ersten Zeilen in Form einer Komplettlösung, 2013 habe ich meine letzte Ausgabe als Redaktionsleiter abgegeben. Nachdem ich die Redaktion Richtung Marketing verlassen hatte, hatte ich bis 2016 weiterhin regelmäßig mit der N-ZONE zu tun – wenn auch nur hinter den Kulissen. Mittlerweile hat es mich zu einem anderen sehr charmanten Verlag verschlagen, doch schaue ich immer wieder mal auf einen Sprung in der alten Redaktion vorbei. Die N-ZONE mit allem Drumherum wurde für mich im Lauf der Jahre zu einer Herzensangelegenheit – gerne blicke ich vor allem auf die oft sehr spaßige Zeit im Team mit Christoph Kraus, Sebastian Stange und Dave Mola zurück. Der Markt für Videospiele-Magazine hat sich in den vergangenen 20 Jahren „leicht" verändert, doch dank der kontinuierlichen Weiterentwicklung von Look und Inhalten – und vor allem der Treue der Leser – liefert die N-ZONE weiterhin monatlich Unterhaltsames aus dem niemals ruhenden Nintendo-Universum. Happy Birthday, N-ZONE! Und abschließend noch ein dickes Dankschön an alle, die in den vergangenen 20 Jahren dazu beigetragen haben, dieses stolze Jubiläum überhaupt erst zu ermöglichen!

UDO CRNJAK

Bei der N-ZONE von Oktober 2002 bis Juli 2006
DAMALS: Volontär, Redakteur
HEUTE: Gesundheits- und Krankenpfleger und Wundmanager

Erstmal herzlichen Glückwunsch zum 20-jährigen Jubiläum und schöne Grüße an alle Leser. Ich kann mich noch gut an die Zeit in dem kleinen Büro mit den Glaswänden erinnern, um das uns die restlichen Redaktionen beneideten. Mit Jens Quentin als leitendem Redakteur, meiner Wenigkeit, Fabian Sluga und vielen weiteren Nintendo-Nerds haben wir die Gamecube-Ära begleitet und so unvergessliche Erlebnisse in- und außerhalb der Redaktion gesammelt. In besonders guter Erinnerung geblieben sind mir die Tests zu *Metroid Prime Hunters*, *Paper Mario und die Legende vom Äonentor*, *F-Zero GX* (was damals, wie heute UNFASSBAR geil war und immer noch ist) und *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* geblieben. In jeden dieser phänomenalen Titel habe ich mich unsterblich verliebt und gezockt, ähm, getestet bis zum Abwinken. Solch wichtige Titel mussten ja schließlich ganz besonders intensiv auf Herz und Nieren geprüft werden – die perfekte Ausrede dafür, dass man einfach nicht davon loskam.

CHRISTOPH KRAUS

Bei der N-ZONE von Juli 2005 bis Februar 2013
DAMALS: Freier Autor, Volontär, Redakteur
HEUTE: Leiter Presse- und Öffentlichkeitsarbeit bei der Stadt Lauda-Königshofen

Mein denkwürdigster Monat war definitiv der November 2006: Um den weltweit ersten Wii-Test ins Heft zu pressen, erfuhr ich an einem Donnerstag, dass ich schon am nächsten Tag nach London fliegen sollte, um *Super Monkey Ball* zu testen. Der Vierseiter wurde während des Rückflugs eilig in den Laptop getippt, anschließend holte mich Sebastian am Flughafen ab und wir fuhren mitten in der Nacht in die Redaktion zurück. Gefrühstückt wurde kurz nach Sonnenaufgang mit den Layoutern. Mehr Teamarbeit geht nicht! Ebenso brisant war wenige Tage später die Erstellung des *Zelda*-Sonderhefts: Uns blieben zehn Tage, um das ganze Heft zu füllen, Komplettlösung inklusive. Drei Leser waren vor Ort dabei und schlugen sich mit uns ein ganzes Wochenende lang die Nächte um die Ohren. Plötzlich klingelte das Handy: Wir mussten unser ausgeliehenes Komponentenkabel zurück an Nintendo schicken, da es für wichtige Präsentationszwecke benötigt wurde. Das Problem: Der Wii lag standardmäßig nur ein ganz schäbiges Scart-Kabel bei. Also wurden die übrigen Screenshots damit und mithilfe eines Uralt-PCs mit Windows 95 erstellt. Und so sahen sie auch aus. Also beeilten wir uns noch mehr, um möglichst alle Bilder mit dem hochwertigen Kabel fertigzustellen, ehe es der Kurierfahrer an einem Sonntagmittag abholte. Eigentlich war das ganze Projekt irrsinnig, aber wir hatten Bock drauf und wollten einfach das beste Heft abliefern. Fest steht: An diesem Anspruch hat sich bis heute nichts geändert. Das sage ich als ehemaliger Redakteur und heutiger Leser. Auf die nächsten 20 Jahre!

SEBASTIAN STANGE

Bei der N-ZONE von Mai 2006 bis Dezember 2013
DAMALS: Volontär, Redakteur
HEUTE: Redakteur bei gamespodcast.de

Boah, die N-ZONE. Ist das wirklich schon elf Jahre her? Ja, ist es. Zu Ostern 2006 habe ich da als Praktikant angefangen. Tolle Zeiten waren das, besonders weil es gerade diesen Hype und diese Spekulationen zu Nintendos neuer Konsole gab – Codename „Revolution". Da ganz nah dran zu sein, hat echt Spaß gemacht. Und die ganze Ankündigung hatte so viele kuriose Phasen. Da war der Reveal des Namens, der lange Zeit einfach nicht passen wollte. Da waren die Spekulationen über den Controller oder das allererste Mal, dass ich ihn anfassen durfte. Das war am Sega-Stand bei der Games Convention in Leipzig. *Super Monkey Ball*. Ich mochte das Spiel nicht. Aber das war mir egal. Ich durfte die Controller-Revolution endlich selbst anfassen. Ich war begeistert. Eben noch erfolgloser Student, jetzt schon die Zukunft in den Händen. Ich würde den größten Spaß überhaupt bei der N-ZONE haben. Und Spaß hatte ich auch, aber es gab auch diese fiese Nachtschicht, in der ich drei nicht zusammenhängende(!) Kapitel von *Twilight Princess* durchgespielt und sofort zur Komplettlösung verwurstet habe. Oder den Test dieses *Fluch der Karibik*-Spiels für die Wii, bei der jeder(!) Schwertstreich mit Controller-Rütteln eingegeben wurde. Mir brannte die Schulter. Aber ich will nicht klagen. Meine Zeit bei der N-ZONE war famos und ohne solche Tiefpunkte wären all die Höhepunkte nicht so gut gewesen. Ich sage nur: Die N-ZONE-Kochshow! Wann gibt es davon eigentlich endlich eine Neuauflage, Viktor?

GLÜCKWÜNSCHE AUS DER BRANCHE

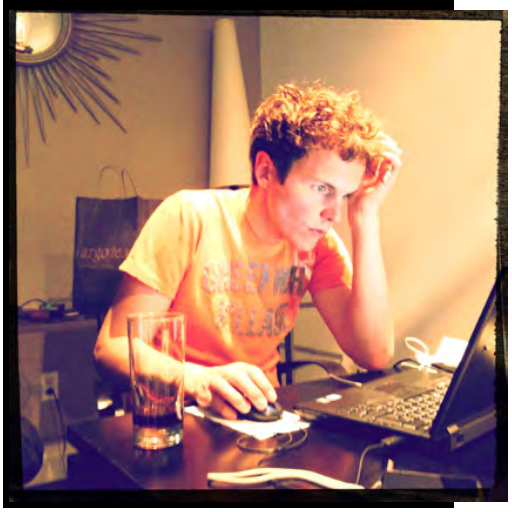
Wegbegleiter aus der Videospielbranche – und sogar ein Spieleentwickler – kommentieren unser 20-jähriges Bestehen.

JAN BINSMAIER,
Publishing Director bei THQ Nordic

„Liebe N-ZONE!
20 Jahre? Echt? Okay, ich hab's gegoogelt: Die erste Ausgabe erschien am 28. Mai 1997 mit Hans Ippisch als Chefredakteur. Meine Herren, ich werde alt… Ihr dagegen seid noch immer knackig – ganz schön unfair. Herzlichen Glückwunsch zum runden Geburtstag! Mögen Euch die Switch und deren Nachfolger noch viele weitere Jahre mit den *Zeldas, Marios, Donkey Kongs* und all den anderen Games bescheren! Auch wir von THQ Nordic bleiben Euch treu und werden Euch noch mit einigen Testmustern eindecken – also feiert nicht zu dolle und ran an die Arbeit!"

FABIAN DÖHLA,
PR MANAGER BEI SEGA OF EUROPE UND MEISTER DER VIELEN WORTE

„Nun."



DAS PR-TEAM VON NINTENDO DEUTSCHLAND

„Seit zwei Jahrzehnten schon berichten die Redakteure der N-ZONE ausführlich und kompetent über die Welt der Videospiele rund um Nintendo – sowie natürlich über die dazugehörigen Konsolen. Genauso lange hat das PR-Team von Nintendo Deutschland die Redaktion begleitet und dabei eine schöne Zeit erleben dürfen – mit vielen unvergesslichen Momenten. Und die nicht zuletzt wegen der zahlreichen fesselnden Mehrspieler-Duelle, bei denen stets die große Nintendo-Leidenschaft jedes einzelnen Redakteurs spürbar war."

NORIAKI OKAMURA,
PRODUCER VON SUPER BOMBERMAN R BEI KONAMI

„Herzlichen Glückwunsch an die N-ZONE! Mit *Bomberman* feiert eines unserer beliebtesten Franchises dieses Jahr ebenfalls – und zwar seinen 33. Geburtstag mit der Veröffentlichung von *Super Bomberman R* für Switch. Wir hoffen, dass euch der neuste Ableger der *Bomberman*-Reihe gefällt, und Fans können sich schon auf baldige Neuigkeiten freuen – stay tuned!"

WOLFGANG EBERT,
SENIOR PR MANAGER BEI KONAMI EUROPE

„20 Jahre sind eine unglaublich lange Zeit. Gratulation zu dieser außergewöhnlichen Leistung und großen Respekt vor eurer Kontinuität über mehrere Konsolengenerationen!“

MARCO SÜSS,
PR MANAGER BEI BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT

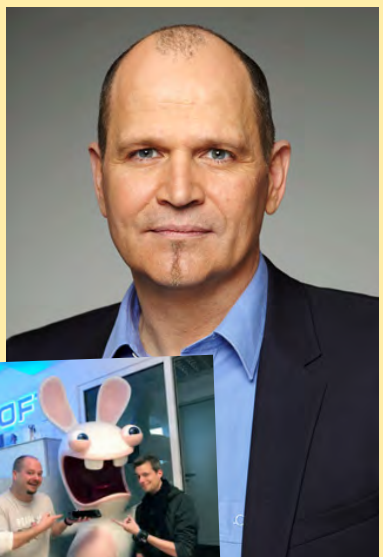
„Liebes N-ZONE-Team!
20 Jahre sind eine ganz schön lange Zeit, herzlichen Glückwunsch! Wir freuen uns, dass wir diesen Weg mit euch gehen durften und noch weiter gehen werden!
Lasst es krachen…“

DAS KOCH MEDIA / DEEP SILVER COMMUNICATIONS TEAM

„Die N-ZONE: Nicht ganz so alt wie *Tetris*, aber mindestens genauso gut gealtert! Herzlichen Glückwunsch zum 20-jährigen Bestehen!“

BENEDIKT SCHÜLER,
MARKETING DIRECTOR UBISOFT GSA

„Wir blicken auf eine lange, gemeinsame Partnerschaft mit Nintendo zurück, und mit ikonischen Figuren wie Rayman, den verrückten Rabbids sowie dem einzigartigen *Just Dance* konnten wir tolle Meilensteine in unserer Firmengeschichte auf den Nintendo-Plattformen feiern. Die N-ZONE war stets ein professioneller Begleiter und hat über all die Jahre hinweg zuverlässig Spieler jeden Alters über das vielfältige und tolle Angebot informiert und einzigartige Einblicke gewährt. Wir freuen uns, dass N-ZONE diesem Markt treu geblieben ist und auch weiterhin qualitativ beleuchten wird. Herzlichen Glückwunsch zu 20 Jahren N-ZONE! Weiter so!“



CLAAS WOLTER,
PR MANAGER CENTRAL EUROPE BEI CAPCOM

„Capcom und Nintendo – das ist ganz große Liebe – und das gilt natürlich auch für die N-ZONE und euch, das grandiose Computec-Team! Wir hatten viel Spaß mit euch, sagen DANKE und wünschen euch mindestens 20 weitere tolle, erfolgreiche und spaßige Jahre!“

JUBILÄUMSGEWINNSPIEL

Wenn die N-ZONE feiert, dann gehen unsere Leser natürlich nicht leer aus.
In Zusammenarbeit mit verschiedenen Herstellern verlosen wir eine Vielzahl toller Preise!

ACTIVISION

1. PREIS
SKYLANDERS IMAGINATORS STARTER-PAKET

1x Skylanders Imaginators Starter Pack (Switch)
1x Master-Mysticat-Figur

2. PREIS

Skylanders Imaginators Gryphon Park Observatory Pack

3. PREIS

Skylanders Imaginators Pain-Yatta Combo-Pack

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, müsst ihr uns lediglich folgende Frage richtig beantworten:
Welche Nintendo-Figur war auf der Titelseite der Erstausgabe (06/1997) zu sehen?

A) Link
B) Pikachu
C) Mario

Schickt eure Antwort mit dem Stichwort **„N-ZONE Jubiläumsgewinnspiel"** entweder per Mail an **viktor.eippert@computec.de** oder per Post an: **Redaktion N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth.**
Und damit hinterher möglichst viele mit ihrem Gewinn glücklich sind, darf jeder Teilnehmer bis zu zwei Preis-Pakete (oder Einzelpreise) angeben, für die er sich besonders interessiert. Gebt einfach die jeweiligen Hersteller und Bezeichnungen der Preise an, also zum Beispiel „Nintendo: Switch-Paket und Viewsonic: VX2757-MHD Gaming-Monitor". Wer mit jedem Preis eines Herstellers glücklich ist, kann gerne auch nur die Hersteller zu den entsprechenden Preis-Töpfen nennen. **Wir können nicht garantieren, dass jeder seinen Wunschpreis erhält! Achtung: Für Preise mit USK-18-Kennung ist ein Altersnachweis erforderlich!**

Viel Glück! Teilnahmeschluss: 18. Juni 2017

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

CAPCOM

DER PREIS
MONSTER-HUNTER-FAN-PAKET

Monster Hunter 4 Ultimate (3DS)
Sammlerfiguren zum Spiel
Zwei T-Shirts
Poster
Weitere Goodies (siehe Bild)

DEEP SILVER

DIE PREISE

2x Puyo Puyo Tetris (Switch)

NINTENDO

1. PREIS
SWITCH-PAKET

1x Nintendo Switch grau
1x Nintendo Switch Pro Controller
1x Mario Kart 8 Deluxe (Switch)
1x Nintendo-Switch-Jacke (ohne Lukas)

2. PREIS
FIRE-EMBLEM-PAKET

1x New Nintendo 3DS XL Fire Emblem Fates Edition
1x Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia (3DS)

STRENG LIMITIERT!

3. BIS 7. PREIS

3 x Ultra Street Fighter II: The Final Challengers (Switch)
1 x Yo-kai Watch 2: Knochige Gespenster inkl. Medaille (3DS)
1 x Yo-kai Watch 2: Kräftige Seelen inkl. Medaille (3DS)

NIS AMERICA

DIE PREISE

2x Stella Glow Downloadcode (3DS)
1x Rodea the Sky Soldier (3DS)
1x Etrian Mystery Dungeon (3DS)

THQ NORDIC

DIE PREISE

10x The Legend of Kai Downloadcode (Wii U)
10x Darksiders Warmastered Edition Downloadcode (Wii U)
Alternachweis erforderlich!

POKÉMON SAMMELKARTENSPIEL

DIE PREISE

3x Themendeck Pokémon Sonne/Mond + 6 Pokémon X/Y Evolution Booster-Packs
3x Themendeck Pokémon Sonne/Mond + 6 Pokémon Sonne/Mond Serie 1 Booster-Packs

VIEWSONIC

DER PREIS
VIEWSONIC VX2757-MHD GAMING-MONITOR

Features
- **Ultra-schnelle Reaktionszeit**
- **AMD FreeSync ™ Technologie**
- **Niedrige Eingangsverzögerung**
- **Schwarzstabilisierung für ultimative Sichtbarkeit**
- **Game Mode Hotkey und benutzerdefinierte Einstellungen**

UBISOFT

1. PREIS
Wii-U-MEGA-PAKET

1x Wii U Premium Pack 32 GB
1x Assassin's Creed 3 (Wii U)
2x Assassin's-Creed-Sammlerfiguren
1x Assassin's-Creed-Buch „In den Animus"
1x Teenage Mutant Ninja Turtles (Wii)
1x Monster 4x4: World Circuit (Wii)

2. PREIS
NINTENDO-3DS-PAKET

1x Nintendo 3DS (Schwarz)
1x Tom Clancy's Endwar (DS)

3. PREIS
NINTENDO-DSi-KIDS-PAKET

1x Nintendo DSi (Weiß)
1x Animal Genius: Das große Tierquiz (DS)
1x Sophies Freunde: Mein Shopping Paradies (DS)
1x Sophies Freunde: Babysitting (DS)

4. PREIS
JUST-DANCE-PAKET

1x Just Dance 2017 (Switch)
1x Just Dance 2017 Mütze
Weitere Just-Dance-Goodies

5. PREIS
RETRO-PAKET FÜR SAMMLER

1x Catz (GBA)
1x Dogz (GBA)
1x Könige der Wellen (GBA)
1x Broken Sword (GBA)
1x Ultimate Surfing (GBC)

Im Lauf der 20-jährigen N-ZONE-Geschichte verschwanden so einige Rubriken, Sondereditionen, Testformate und andere Heftelemente. Wir spendieren diesen Dingen einen Nachruf.

N-ZONE-ZEUGNIS

Über 10 Jahre lang konntet ihr uns mit einem Fragebogen bewerten. Aufgrund von mangelndem Interesse wurde das Zeugnis irgendwann abgeschafft.

12. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich
Fachkundig	☐	☐
Kritisch	☐	☐
Informativ	☐	☐
Aktuell	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐

KIDS & CASUAL

Mit dem Wii- und DS-Erfolg kam die Casual-Spiel-Flut. Die N-ZONE regierte mit der „Kids & Casual"-Rubrik. Kaum war besagte Flut wieder vorbei, ergab die Rubrik auch keinen Sinn mehr. Irgendwie logisch.

SAMMELKARTEN

Eines der einzigartigen Features der N-ZONE zu ihrer Einführung waren Sammelkarten. Mit Motiven von bekannten Nintendo-Helden, Konsolen, Tipps und mehr waren stets vier Stück auf der hinteren Umschlagseite jeder Ausgabe. Mit dem Redesign zur Ausgabe 05/2002 war es dann aber vorbei mit dem Sammeltreiben.

N-ZONE PREMIUM

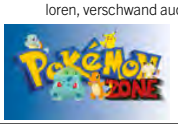
Zwischen Anfang 2007 und Mitte 2009 konnten N-ZONE-Fans mit der Premium-Variante alle drei Monate eine bis zum Rand mit Extras vollgestopfte und limitierte Sonderedition der N-ZONE erstehen. Enthalten waren unter anderem Poster, Beilage-Heftchen, Sticker oder andere Goodies.

KLEINANZEIGEN

Für jüngere Leser wahrscheinlich kaum zu glauben, aber früher konnten Leser in einem monatlichen Kleinanzeigenteil im Heft für ein paar Mark/Euro ihre gebrauchten Konsolen und Spiele anbieten oder danach suchen.

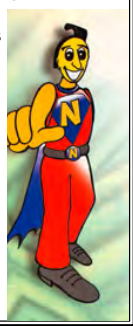
POKÉMON-ZONE

Ende der 90er und Anfang der 2000er, als die Pokémon in aller Munde waren, gab es in jeder N-ZONE-Ausgabe eine feste Rubrik für die Taschenmonster namens Pokémon-ZONE. Doch ebenso schnell wie die Taschenmonster an Popularität verloren, verschwand auch diese Rubrik.



NUPERMAN, DAS N-ZONE-MASKOTTCHEN

Nintendo hat Mario und die N-ZONE hatte … Nuperman. Na, liebe Leser, wer erinnert sich noch an diesen Capeträger mit breitem Grinsen? Zum Ende der N64-Ära fand man den stets gut gelaunten Kerl im Zuge der Abo-Angebote des Magazins. Mit dem Nuperman-Aboangebot konnte man damals unter anderem 50% sparen und zwei Hefte zum Preis von einem bestellen. Nuperman gibt es schon lange nicht mehr, gute Angebote für potenzielle N-ZONE-Abonnenten hingegen schon.



DVD FÜR ABONNENTEN

Der N-ZONE 07/2006 lag erstmals eine DVD bei mit Video-Beiträgen zu aktuellen Nintendo-Games von der E3-Messe. Fortan lag die monatliche DVD der Abo-Ausgabe bei, um das Abo der N-ZONE aufzuwerten. Ein paar Jahre später wurde die DVD jedoch wieder eingestampft, da sich Aufwand und Produktionskosten leider nicht rentierten.

IMPORT-NEWS

Viele Jahre lang beherbergte die N-ZONE einen festen News-Bereich für Import-Neuigkeiten. Inzwischen haben wir Neuigkeiten zu heißen Spielen in Japan und den USA einfach in unsere normale News-Rubrik integriert.

SPIELE-HOTLINES

Ein monatliches Register beherbergte alle Hotlines der großen Spielehersteller. Heute gibt's für so was Google.

MINI-TESTS

Es gab tatsächlich Zeiten, wo vollwertige Spiele auf einer halben Seite oder gar einer Viertelseite getestet und bewertet wurden. Das waren düstere Zeiten.

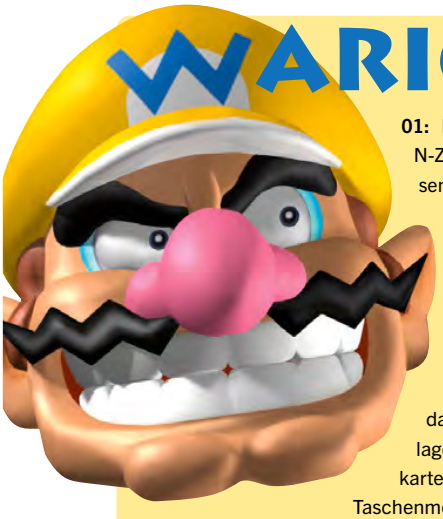
EINFACH NICHT TOTZUKRIEGEN!

Folgende Rubriken gab es übrigens über alle Epochen der N-ZONE-Historie hinweg und heute immer noch: News, Charts, Most Wanted, Spielelexikon/Topspiele, Leserbriefe sowie Tipps, Tricks und Komplettlösungen.

ANZEIGEN

Erinnert ihr euch noch an die Zeiten, wo gefühlt auf jeder dritten Seite Werbung war? Tja, diese Zeiten sind inzwischen vorbei und heutzutage sind Werbeseiten in der N-ZONE Mangelware. Wir machen das böse Internet dafür verantwortlich und sehen es einfach positiv: Weniger Anzeigen im Heft bedeutet mehr Platz für redaktionelle Inhalte!

WARIOS SINNLOS-WISSEN



01: Die allererste Ausgabe der N-ZONE ging knapp fünfzigtausend Mal über die Ladentheke.

02: Die bestverkaufte N-ZONE aller Zeiten ist die Ausgabe 05/2000 mit über 107,8 Tausend Exemplaren. Wenig überraschend zierte Pikachu das Heft-Cover. Außerdem lagen der N-ZONE Sammelkarten und Tipps-Karten zu den Taschenmonstern bei. Den höchsten Stand an Abonnenten (10.000) erreichte das Nintendo-Magazin übrigens genau ein Jahr vorher.

03: Das bestverkaufte N-ZONE-Sonderheft ist das Sonderheft zu *Pokémon* von 1999. Es verkaufte sich 108,2 Tausend Mal. Auf 68 Seiten berichtete die Redaktion über sämtliche damals erhältliche *Pokémon*-Spiele und die TV-Serie. Ein großes Gewinnspiel und ein Doppelposter rundeten das Gesamtpaket ab.

04: In den letzten beiden Jahren seines Erscheinens (2001 und 2002) entstand das offizielle Club Nintendo Magazin im Computec-Verlag, wo auch die N-ZONE jeden Monat produziert wird.

05: Zur Markteinführung der N-ZONE im Juni 1997 gab es sogar einen Werbespot zum Magazin! Letztmals zu finden ist er auf der Abonnenten-DVD in Ausgabe 10/09. Zwar passte er vom Stil her in die damalige Zeit, aus heutiger Sicht ist er aber hoffnungslos veraltet und doch recht peinlich. Kaum vorzustellen, dass es mal Werbespots für Printmagazine gab, oder?

06: Die 100. N-ZONE-Ausgabe (08/2005) erschien in vier limitierten Varianten mit einem eigenen Coverdesign. Darauf zu sehen sind jeweils die Nintendo-Helden Samus, Mario, Link und Donkey Kong. Bis heute ist diese Jubiläumsaktion absolut einmalig in der N-ZONE-Historie!

07: Der heutige Nürnberger Stand-up-Comedian Ahmet Iscitürk betreute in der N-ZONE einige Jahre lang das bei den Lesern beliebte *Pokémon*-Tagebuch.

08: In der Ausgabe 12/2006 hat die N-ZONE als erstes Magazin weltweit den Plattformer *Super Monkey Ball: Banana Blitz* für Wii getestet – noch vor dem eigentlichen Test der Konsole eine Ausgabe später. Damit war *Super Monkey Ball: Banana Blitz* auch der erste Wii-Test überhaupt.

09: Im Jahr 2004 erschienen 13 (statt wie sonst zwölf) Ausgaben der N-ZONE. Der Grund dafür liegt im Produktionszyklus, dem die Hefte unterworfen sind. Manchmal hat die Redaktion zwischen zwei Ausgaben vier, manchmal fünf und ganz selten sogar sechs Wochen Zeit. Dadurch verschiebt sich auch der Erscheinungstermin der N-ZONE. Das kann nach einigen Jahren dazu führen, dass die Ausgabennummer und der Kalendermonat nicht mehr zusammenpassen. Das war Ende 2004 der Fall, sodass die zusätzliche Ausgabe dieses Chaos wieder beseitigen musste.

10: Bis zur Ausgabe 07/1999 testete die N-ZONE ausschließlich Nintendo-64-Spiele. Erst mit Ausgabe 08/1999 fanden erstmals auch Testberichte zu Game-Boy- und Game-Boy-Color-Spielen Einzug ins Heft. Seitdem ist es gang und gäbe, dass die N-ZONE-Redaktion Spiele aller Nintendo-Plattformen testet. Seit der Ausgabe 05/2016 gehören dazu auch Nintendo-Titel für Smartphones und Tablets, den Anfang machte *Miitomo*.

IMPRESSUM

CMG
Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de, www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Johannes Gehrling, Lukas Schmid, Katharina Reuß
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt, Elke Pfitzinger
Layout **Titelgestaltung**	Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement **Marketing** **Produktion**	Werner Spachmüller (Ltg.) Jeanette Haag (Ltg.) Uwe Hönig (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

20 JAHRE N-ZONE

DIE REDAKTION HAT IHRE FAVORITEN GEWÄHLT:

DIE SCHÖNSTEN TITELSEITEN AUS ZWEI JAHRZEHNTEN

1997 | 1998 | 1999 | 2000 | 2001

2002 | 2003 | 2004 | 2005 | 2006

2007 | 2008 | 2009 | 2010 | 2011

2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016